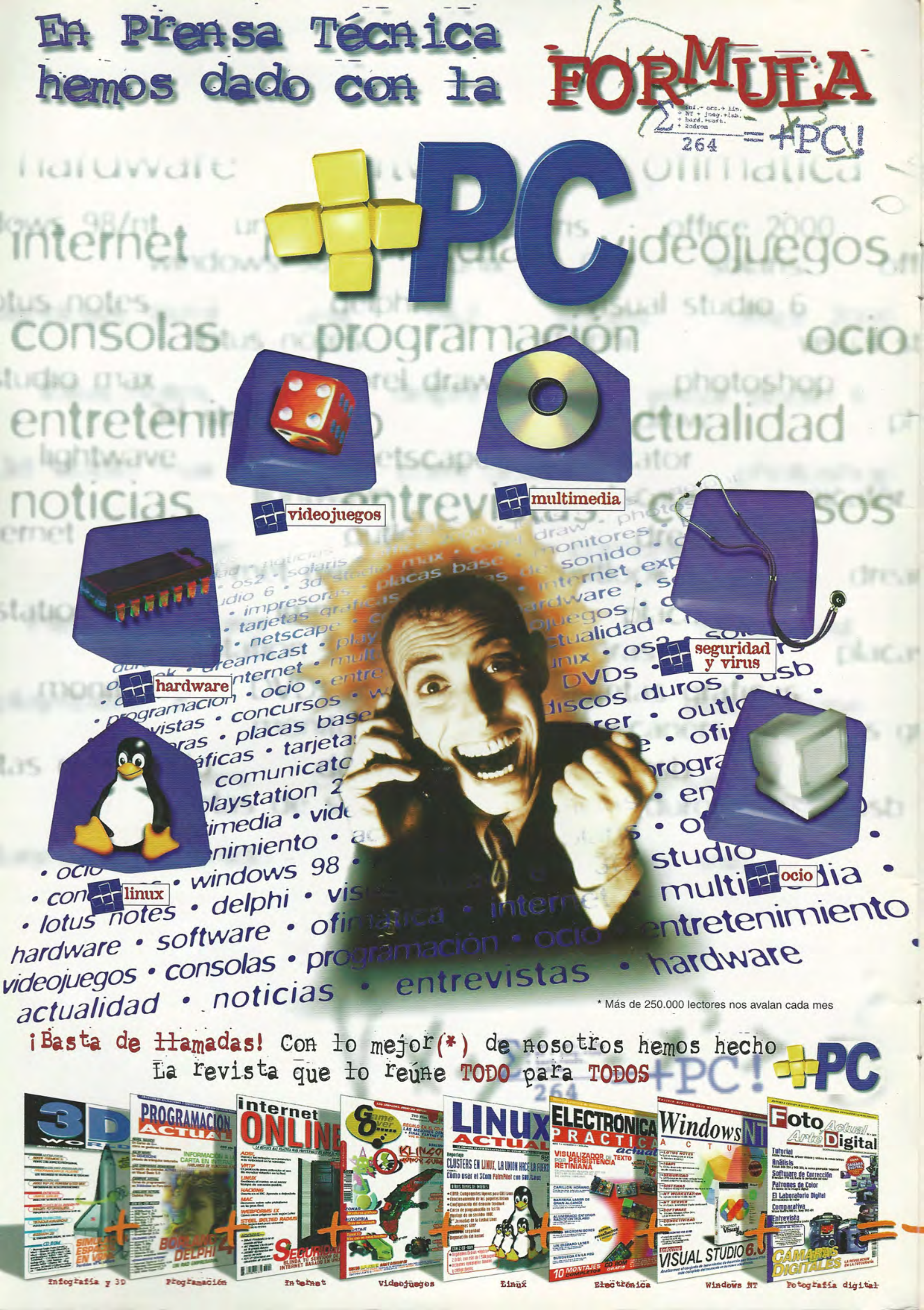

PÓSTER: LARA CROFT EN ACCIÓN
795 Ptas.
PORTUGAL 900 ESC (CONT)
Game Over.....
REGALO EN EL CD-ROM
PACK SUPER JUEGOS
LAS MEJORES DEMOS
SORTEAMOS 15 ROLSTICK
KDC
PRIMER CONTACTO
Earthworm Jim 3D
Alien Inteligence
Daikatana
Carmageddon 2: Carpocalypse
Gansters
Año 2 • Número 13
Prens@ Técnic@
8 413042 087762 00013
JUEZ Y JURADO
Quake II: Ground Zero
Urban Assault
Get Medieval
Monster Truck Madness 2
El quinto elemento
Nightmare Creatures
Chessmaster 6000
Grand Prix Monaco
ZONAS
Internet
AUTOPSIA
Heart of Darkness
REPORTAJE
Tomb Raider
Una dama en apuros
TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT
GRATIS SUPLEMENTO GAME DEVELOPER
CURSO DIV GAMES STUDIO: RESOLUCIÓN DE TIPOS DE JUEGOS • 3DMANÍA: BUMP MAPPING • DIRECTX: WRAPPER • TALLER 2D: DISEÑO Y OPTIMIZACIÓN DE PÁGINAS WEB


En Prensa Técnica hemos dado con la FORMULA
+PC!
+PC
videojuegos
multimedia
hardware
seguridad y virus
linux
ocio
* Más de 250.000 lectores nos avalan cada mes
¡Basta de llamadas! Con lo mejor(*) de nosotros hemos hecho la revista que lo reúne TODO para TODOS
+PC
Infografía y 3D
Programación
Internet
Videojuegos
Linux
Electrónica
Windows NT
Fotografía digital

editorial

Año 1 • Número 13

Prens@ Técnic

Director: Mario Luis
mluis@prensatecnica.com

Coordinador Técnico: Victor Sánchez, Rafael Mª Claudín
gover@prensatecnica.com

Redacción: Ignacio Pulido

Colaboradores: Juan de Miguel, Victor Segura, Antonio Marchal, Jesús de Santos, Paul Lorenz, Juan Suárez, Daniel F. Fabero, José A.Guerra

Edición: Julio Crespo, Eva María Villanueva, Daniel Izeddin

Dirección de Arte: Francisco Calero

Jefa Dpto. Maquetación: Carmen Cañas

Maquetación: Manuel J. Montes, Marga Vaquero, Silvia M. Villanueva

Portada: Francisco Calero, Carlos Sánchez

Publicidad: Marisa Fernández, Sonia Glez.-Villamil, Susana Gómez
marisa@prensatecnica.com
sonia@prensatecnica.com
susana@prensatecnica.com

Supervisión CD-Rom: Jesús Fernández Torres

Servicio Técnico CD-Rom: David Amaro
Horario de atención: tardes 4 - 6 h
E-mail: *stecnico@prensatecnica.com*

Secretaría de Redacción: Eva Cascante

Departamento de Suscripciones: Sandra Fernández
suscripciones@prensatecnica.com

Departamento de Administración: José Antonio Rivas, Mario Salinas

Departamento Comercial: Ana Guillemat

Redacción, Publicidad y Administración

c/ Alfonso Gómez 42, Nave 1.1.2
Madrid 28037 España
Tfno: (91) 304. 06. 22
Fax: (91) 304. 17. 97
Si llama desde fuera de España marcar (+34)
E-mail: *epa@prensatecnica.com*
http://www.prensatenica.com
Horario de atención al público:
de 9 AM a 7 PM ininterrumpidamente

Edita: Prensa Técnica

Director General: Mario Luis
Director Editorial: Eduardo Toribio
Director de Producción: Jorge Rodríguez
Directora Financiera: Amparo Dastis
Directora Publicidad: Marisa Fernández
Director Comercial: Esteban Martínez

Fotomecánica: M y F
Impresión: I. G. Pantone
Duplicación del CD-Rom: M.P.O., Servicios Ibéricos, Grupo Cóndor
Distribución: SGEL. Avda Valdelaparra, 29 Alcobendas Madrid

Depósito legal: M-34090-1997
ISSN: 1138-2597

AÑO 2 • NÚMERO 13
Copyright 30-01-99

PRINTED IN SPAIN

Este mes es, sin duda, por encima de todos los demás, el del genial programa de Core Design *Tomb Raider III*, que a lo largo de este mes de noviembre invadirá sin rubor alguno las tiendas que están a este lado de nuestras fronteras. La agresiva campaña publicitaria que ha llevado a cabo en nuestro país Proein, S.A:, compañía encargada de distribuir por estos lares a Eidos, ha asegurado, cuando no un fenomenal éxito de ventas (algo que sólo se puede saber a posteriori), al menos el fenómeno social que supone la personificación de la protagonista Lara Croft.

Hemos podido ver a la audaz heroína divulgar sus bellezas en todos los medios especializados, y trascender incluso hasta hacer estelares apariciones en algunos concurridos programas de televisión. Todo esto pretende asegurar el éxito del programa, y desde luego da que hablar y trasciende de los límites habituales del software de entretenimiento. Prescindiendo de su indudable eco social, lo cierto es que la tercera parte de las aventuras de Lara Croft es excelente. Se trata de un arcade de plataformas 3D que no decepciona en absoluto; sin duda, es hasta ahora lo más alto del género, con una calidad gráfica muy elevada y una técnica refinada. Es pues, el centro de nuestra portada del mes por derecho propio.

Antes de que llegue la enorme avalancha de programas que tradicionalmente se nos viene encima con las fechas navideñas, nada mejor que comenzar nuestra especial cuaresma lúdica con un ejemplo de lo más granado que nos puede ofrecer el software de entretenimiento en este mes de noviembre. *Urban Assault* y *Nightmare Creatures* son algunos de los títulos destacados.

En cuanto a nuestra sección Autopsia, en esta ocasión hemos diseccionado el excelente programa *Heart of Darkness*, que nos invita a realizar un viaje al mismo centro de la oscuridad. El mes que viene tendremos preparado un número muy especial para ti. ¡No nos olvides!

22 Tomb Raider III

Eidos nos deleita con la tercera entrega del plataformas 3D por excelencia. Estamos ansiosos de disfrutar la tercera parte de las peripecias de la aguerrida arqueóloga Lara Croft. Un primer contacto de lujo para un título que se merece lo mejor de nosotros.

50 Urban Assault

Una de las últimas incursiones de Microsoft en el campo del software de entretenimiento es un excelente programa de estrategia. Los fuertes ingredientes arcade del título lo hacen apto para todos los gustos. Se trata de un título imprescindible.



Sumario

6 Índice CD-Rom . . . . . Descubre tú mismo el contenido de nuestro CD-Rom de portada.

16 Reportaje Tomb Raider . . . . . La primera musa del software lúdico, la encantadora Lara Croft, que hemos podido ver más de carne que de hueso, despliega todos sus encantos para ti en este extenso reportaje que revisa todas sus andaduras.

22 Primer Contacto . . Daikatana, Tomb Raider III, Earthworm Jim 3D.

32 Juez y Jurado . . . Analizamos: Get Medieval, Monster Truck Madness 2, Dominion, Urban Assault, Wargames, Spellcross, Virtua Cop 2, Grand Prix Manager, Nightmare creatures, Police Quest SWAT 2, Chessmaster 6000 y muchos más.

66 Autopsia . . . . El programa Heart of Darkness es analizado a fondo en seis páginas que te muestran todos sus entresijos.



NOTICIAS **10.** Las noticias más interesantes e importantes del sector aparecen mes a mes en la sección que dedicamos a ello.

64. Comentamos un periférico innovador, Rolstick, destinados a los programas de carreras de coches.

ZONA 3D **72.** Los mejores programas de acción aparecen dentro de nuestra Zona Arcade.

TRUCOS **74.** Si te quedas atascado en ese programa de moda, asómate a esta sección, en la que encontrarás todo lo que necesitas.

ZONA Internet **75.** Merece la pena asomarse a Internet, un medio que se está convirtiendo en el más fiel reflejo de la sociedad.

ZONA RPG **78.** Siempre tendremos un momento para comentar el mejor rol.

ZONA ESTRATEGIA **80.** La estrategia también ocupa un lugar de preferencia en la revista.

Correo del lector **82.** Una página abierta al lector, que puede manifestarse con críticas y con alabanzas.

CD-ROM DE PORTADA

DEMOS
- Nightmare Creatures
- El quinto elemento
- Urban Assault
- Virtua Cop 2
- Tomb Raider II
- Police Quest SWAT 2
- Grand Prix Legends

JUEGO COMPLETO
Pack Super Juegos:
En esta ocasión os ofrecemos un juego completo muy especial. Se trata de un paquete de juegos que incluye clásicos como Delvion, Soccer 96 o PC Rally.

Shareware, curso DIV, imágenes, niveles, etc.

Revisa el contenido del CD de portada



DEMOS

NIGHTMARE CREATURES

Las criaturas de la noche han tomado por asalto las profundidades del Londres decimonónico. Tienes que asumir la dura responsabilidad de acabar con las salvajes bestias venidas del más allá. Se trata de un arcade tridimensional realizado al estilo del actual rey del género, *Quake II*. Los escenarios están perfectamente ambientados en los más inhóspitos lugares del Londres del siglo pasado. Unos mapeados muy extensos, unos enemigos de pesadilla y un toque *gore* para un título imprescindible.

La presente demo te permite disfrutar de uno de los niveles del programa. Podrás hacerte una idea de la calidad de las imágenes y de la sólida complejidad de los mapeados.

SISTEMA MÍNIMO: P133, 16 MB.
SISTEMA RECOMENDADO: P200, 32 MB.
DESARROLLADOR: KALISTO.
DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.
GÉNERO: ARCADE 3D.









VIRTUA COP 2

Todos hemos podido disfrutar durante muchas horas frente a la máquina homónima en una sala de máquinas recreativas. La política de Sega que nos presenta en PC sus más conocidos títulos de otras plataformas está produciendo estupendos resultados. Un ejemplo de ello es este excelente programa. Manejado con un sencillo ratón pierde parte de su encanto, pero sigue siendo un título muy jugable en cualquier caso.

Se trata del típico arcade de mirilla en el que ésta aparece marcándote tus objetivos. La presente demo, jugable, te permite familiarizarte con los controles del programa y picarte un poco con un título que tiene el sabor de un clásico.

SISTEMA MÍNIMO: P100, 16 MB.
SISTEMA RECOMENDADO: P133, 32 MB.
DESARROLLADOR: SEGA.
DISTRIBUIDOR: SEGA.
GÉNERO: MIRILLA.



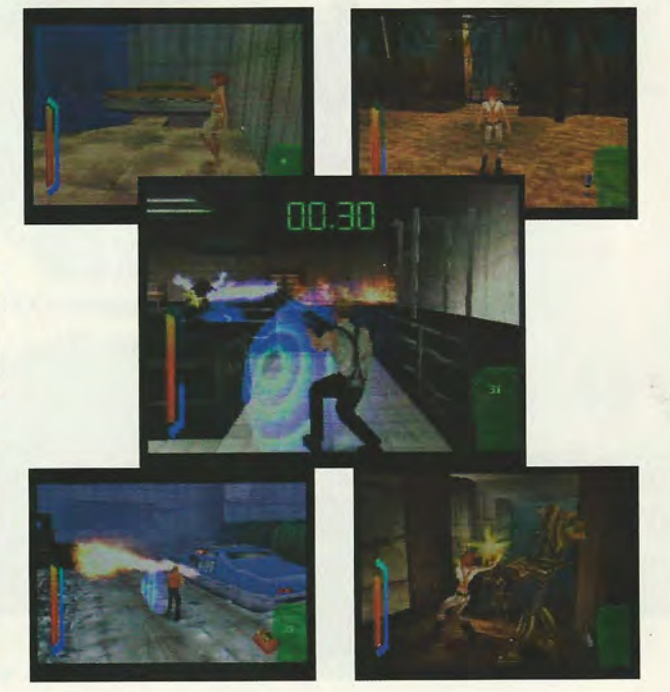


EL QUINTO ELEMENTO

Las plataformas 3D ya empiezan a producir los primeros clones de *Tomb Raider* de gran calidad. Este programa de Ubi Soft tiene, además, la particularidad de provenir de una película del francés Luc Besson, del mismo título, que ha dado de qué hablar hace no mucho en la pantalla grande. El film estaba protagonizado por Bruce Willis, Milla Jovovich, Gary Oldman y Ian Holm, entre otros, y estaba ambientado en un futuro no muy lejano.

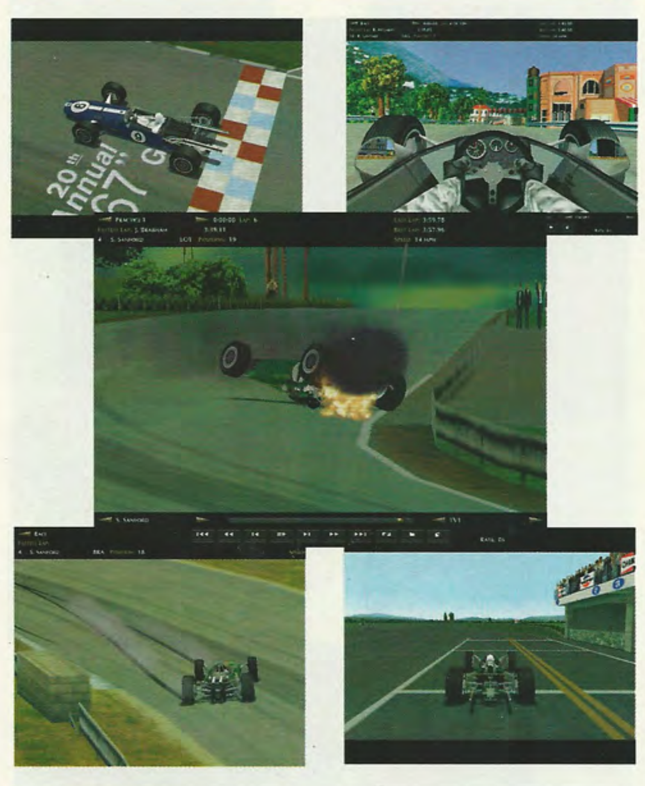
En el programa tienes la posibilidad de escoger entre un personaje femenino, Leeloo, o uno masculino, Korben, de forma que es un título muy completo en todos los sentidos. Te ofrecemos en esta ocasión un vídeo en el que podrás hacerte una idea del *look* general del programa y de su sistema de manejo.

SISTEMA MÍNIMO: P133, 16 MB.
SISTEMA RECOMENDADO: P200, 32 MB, Tarjeta 3D.
DESARROLLADOR: KALISTO.
DISTRIBUIDOR: UBI SOFT.
GÉNERO: PLATAFORMAS 3D.



GRAND PRIX LEGENDS
Se trata de un simulador de carreras que apasionará a los más antiguos aficionados al género. En efecto, el programa está ambientado en la temporada de 1967; y podemos decir que no sólo ambientado, porque han realizado un exhaustivo estudio de los circuitos de la época y de los vehículos que había entonces a disposición de los profesionales de las cuatro ruedas, con especial atención a sus peculiaridades de manejo. Como resultado tenemos un simulador de primera línea, con una excelente física y una calidad gráfica muy elevada.
La presente demo te permitirá tener un primer contacto con este excelente programa y hacerte una completa idea de todo lo dicho hasta el momento.

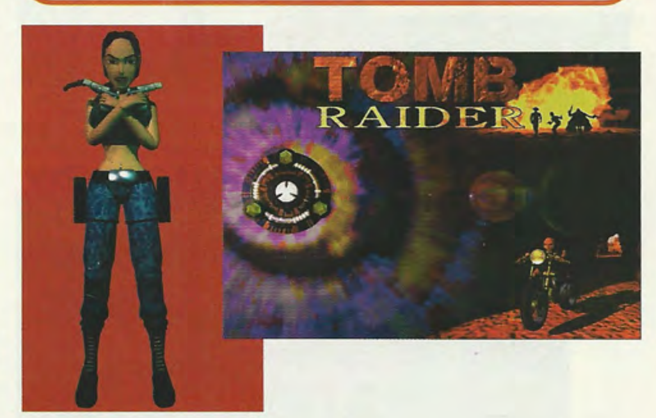
SISTEMA MÍNIMO: P166, 32 MB.
SISTEMA RECOMENDADO: P200, 64 MB, Tarjeta 3D.
DESARROLLADOR: SIERRA.
DISTRIBUIDOR: COKTEL.
GÉNERO: CARRERAS.





TOMB RAIDER II
Hace un tiempo ofrecimos ya a nuestros lectores las primeras demos de uno de los mejores programas de todos los tiempos. Sin embargo, con motivo del extenso reportaje que incluimos en la revista acerca de la vida y milagros de Lara Croft, y acompañando al póster de nuestras páginas centrales, hemos decidido presentarla de nuevo. Además, si perteneces al reducido grupo de aficionados que no ha podido disfrutar del programa, se trata de una ocasión única de hacerlo.
No necesita presentación, pero por aquello de que siempre hay alguien que ha salido de una caverna y se ha incorporado recientemente al mundo del software lúdico, se la haremos. Se trata de las primeras aventuras de una de las más grandes estrellas lúdicas, Lara Croft. En el artículo dedicado a la saga *Tomb Raider* se especifican las mejoras y novedades de la segunda de las entregas respecto a la primera. Sólo diremos que el personaje ha ganado en naturalidad y los gráficos en calidad, además de algunos excelentes detalles. En esta demo es posible jugar en uno de los niveles del programa, en el que se pueden ver algunos maravillosos detalles, como el estilo que tiene nuestra doncella al bucear. Excelente para tomar un primer contacto con las complejas y entretenidas aventuras de esta audaz heroína.

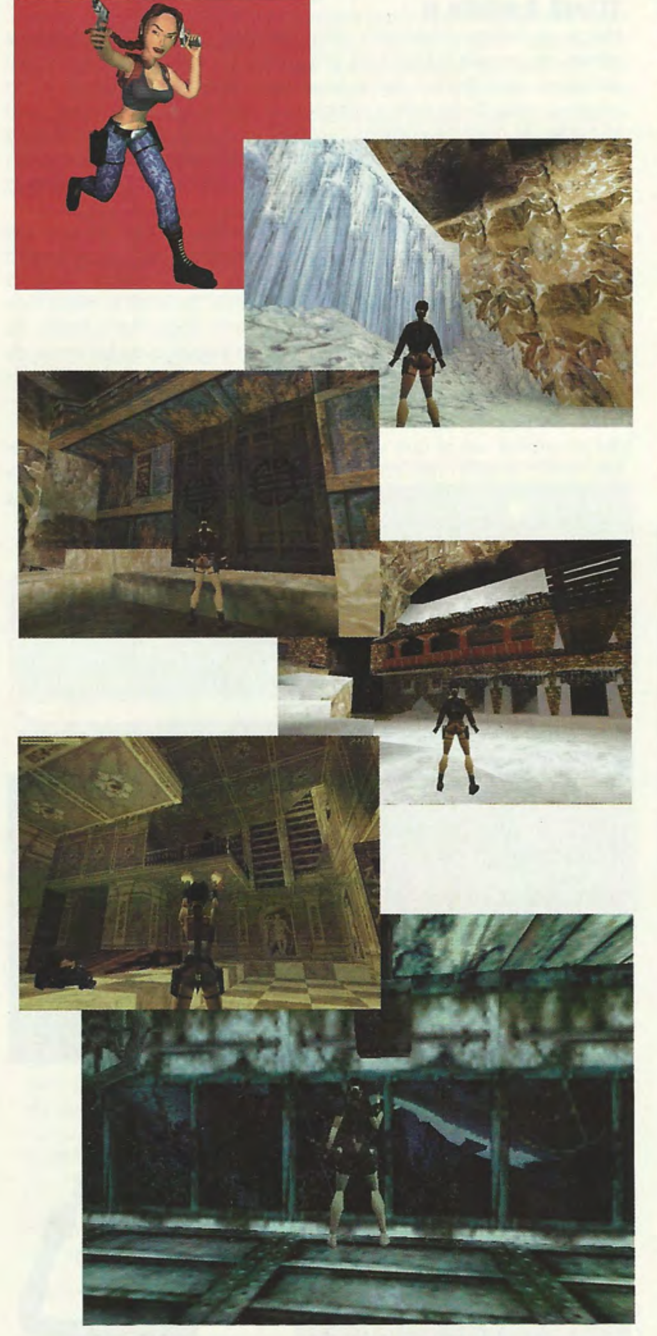
SISTEMA MÍNIMO: P166, 32 MB.
SISTEMA RECOMENDADO: P200, 64 MB.
DESARROLLADOR: EIDOS.
DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.
GÉNERO: PLATAFORMAS 3D.







DEMOS





URBAN ASSAULT

Microsoft pisa con pie firme el terreno movedizo del software de entretenimiento. En esta ocasión se ha decidido por la estrategia, un género en el que ya se mueve con soltura merced a su anterior y excelente programa *Age of Empires*. Esta vez ha incidido en el toque arcade de un género que cada vez se inclina más hacia la acción.

En el programa te ves obligado a introducirte a lo largo de unas ciudades futuristas que apenas han logrado sobrevivir a una hecatombe que ha acabado con nuestra civilización tal y como la conocemos. La presente demo jugable te abre el apetito de un programa de gran calidad. Podrás ver la calidad general de los escenarios y empezar a hacerte con el manejo del programa.

SISTEMA MÍNIMO: P120, 16 MB.
SISTEMA RECOMENDADO: P200, 32 MB, Tarjeta 3D.
DESARROLLADOR: MICROSOFT.
DISTRIBUIDOR: MICROSOFT.
GÉNERO: ESTRATEGIA.







CONTENIDO CD

POLICE QUEST SWAT 2

Ser un policía especializado en terrorismo de los Estados Unidos nunca ha sido tan seguro. Tampoco ha permanecido tan impune nunca ningún terrorista. Y todo gracias a este interesante programa, en el cual puedes escoger cualquiera de los dos bandos para ejercer como hábil estratega bélico en una ciudad moderna. El último título de esta conocida serie de Sierra no desmerece en absoluto de las anteriores entregas.
En esta demo podrás jugar uno de los niveles del juego, y te harás una excelente idea de la interfaz de manejo del mismo. Las fichas de los personajes, muy completas todas ellas, y el realismo generalizado del título son, quizá, sus mejores bazas.

SISTEMA MÍNIMO: P133, 16 MB, CD 4x.
SISTEMA RECOMENDADO: P166, 32 MB, CD 6x.
DESARROLLADOR: SIERRA.
DISTRIBUIDOR: COKTEL.
GÉNERO: ESTRATEGIA.

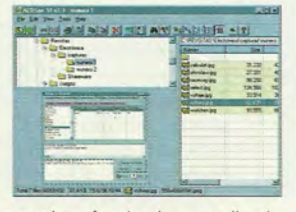








ACDSEE 2.3



Visor gráfico de gran rapidez que permite mostrar en pantalla una *preview* de los ficheros de un directorio o, si lo prefieres, mostrarlos uno tras otro automáticamente. El programa soporta los siguientes formatos gráficos: BMP, GIF, JPG, PCX, PNG, TGA, TIF y Photo-CD. También incluye opciones zoom, impresión y conversión de la imagen actual en fondo de pantalla de Windows, etcétera.

ANTIVIRUS ANYWARE PARA WINDOWS

Útil antivirus que detecta los virus que conoce y los nuevos. Puede trabajar residente y verificar todos los archivos que se bajen de Internet.

ACROBAT READER 3.0

Lector de ficheros con formato PDF.

GRAPHICS WORKSHOP

Visor gráfico que incluye una gran cantidad de opciones muy diversas. Entre ellas están: Procesos Batch, GIF animados, PSD de Photoshop, CAM de Casio, KDC (Kodak Digital Camera), FIF (Fractal Image), opciones de escáner y muchas otras.

PAINT SHOP PRO 5.01



Programa shareware de retoque fotográfico por excelencia. Incluye la mayoría de los filtros con los que cuentan los programas comerciales. En esta nueva versión puede utilizar los *Plug-ins* de Photoshop.

SEA GRAPHICS VIEWER 1.3

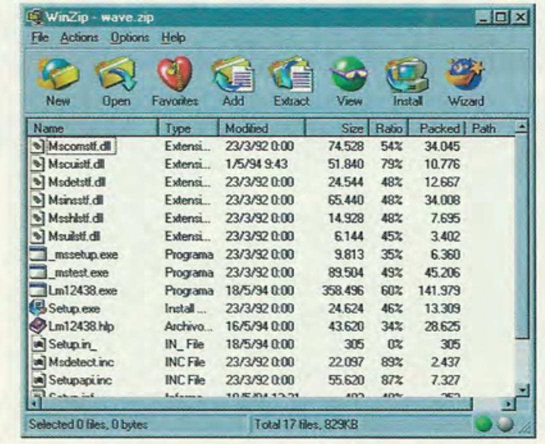
Uno de los mejores visores gráficos para MS-DOS. Permite previsualización de las imágenes y admite resoluciones de hasta 800x600 en millones de colores y 1280x1024 en 256 colores. Soporta los formatos gráficos JPG, TGA, BMP & RLE, TIFF, PCX, GIF, LBM (IFF), PSD, CEL, Dp2E-LBM, BBM & PCC, PNM (PBM, PGM, PPM) y PNG, y de animación FLI, FLC y AVI.

VIRUSSCAN DE MCAFEE 3.1.8.

Se trata de uno de los antivirus más extendidos en el mercado. Es capaz de detectar y limpiar una gran cantidad de virus. También es capaz de trabajar residente en memoria y detectar cualquier virus que entre en el sistema por cualquier medio, ya sea por disco, Internet o red local. VShield se activará en caso de que sea necesario y avisará de que hay un virus.

WINZIP 7

La última versión del compresor de archivos más conocido. Permite trabajar con diferentes formatos, como ARJ, LZH, ARC, TAR, TGZ, Unix Compress, UUEncode, XXencode, BinHex, MIME y, cómo no, ZIP.





Telefónica mueve ficha

Parece ser que, tras la campaña que han lanzado los internautas, Telefónica ha reaccionado y ha movido ficha. El pasado día 15 de Septiembre presentó en sociedad los Planes Claros para Internet (Bononet y MasterNet).

Consisten básicamente en pagar una cuota fija todos los meses (más una pequeña alta) para así conseguir una reducción en la tarifa, en palabras de Telefónica, de hasta el 15%. Aún está pendiente de aprobación por el Ministerio de Fomento.

Tarifa Vigente	Bononet 10 Horas	Bononet 30 Horas	Bononet 100 Horas	Masternet (15%)
1 Hora en horario punta y normal (*)	270,55	160	133,33	130 229,97
1 Hora en horario reducido	105,42	160	133,33	130 89,61

(*)Dentro de estos tramos horarios, los Bononet y el Plan MasterNet se pueden utilizar los días laborables de 20 h. a 22 h. y los sábados de 8 h. a 14 h.

El hecho es que por fín se ha conseguido algo, pero nos asalta la duda: ¿no será la intención de Telefónica la de apaciguar un poco los ánimos y dividir a los internautas?. A ver si de una vez se deciden y ponen tarifa plana en Internet, que es lo que se persigue.

Si queréis más información podéis visitar la hoja web de telefónica *http://www-telefonica.es*

Diamond apuesta por el MP3 como estándar de música

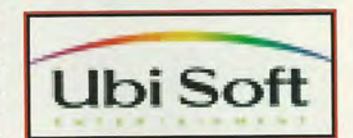


Se llama Rio PMP 300, este walkman diminuto, más pequeño que una cinta normal es capaz de reproducir hasta 60 minutos en formato MP3. La autonomía no es problema, pues con sólo una pila de 1,5 v tenemos hasta 12 horas de música. Podremos transferir desde nuestro ordenador al RIO las canciones que queramos a través del conector al puerto serie que lleva.

En principio estará únicamente disponible en EEUU por unas 30.000 pesetas.

Ubi Soft desarrollará juegos en España

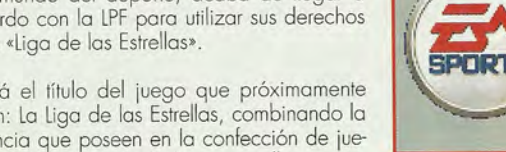
En 1994 Ubi Soft se implantó en España como distribuidora, ahora también desarrollará juegos. Para ello creará en Barcelona un centro de desarrollo y creación de juegos.



Con esta idea Ubi Soft reunirá a unas 30 personas en áreas como programación e I+D, áreas dirigidas por María Teresa Cordón. El objetivo de la empresa es continuar con la estrategia de creación de software propio, teniendo en mente en cada momento las condiciones de cada mercado y así potenciar su liderazgo tecnológico en el mercado del software interactivo.
Con esta implantación, Ubi Soft quiere integrar jóvenes talentos españoles a su equipo de desarrollo, que tanto por sus conocimientos científicos como por su cultura, enriquecerán técnicamente y artísticamente a los futuros proyectos del grupo.

http://www.ubisoft.es

EA con licencia de la Liga Profesional de Fútbol



Electronic Arts, la compañía de FIFA, Copa del Mundo: Francia 98, y otros muchos títulos del mundo del deporte, acaba de llegar a un acuerdo con la LPF para utilizar sus derechos sobre la «Liga de las Estrellas».

Este será el título del juego que próximamente lanzarán: La Liga de las Estrellas, combinando la experiencia que poseen en la confección de juegos deportivos, con todo lo que conlleva jugar la mejor liga de fútbol del mundo. De esta manera, EA podrá utilizar los nombres de los equipos españoles, así como el de los jugadores.

Con la Liga de las Estrellas no solo podremos jugar partidos de fútbol, sino que también podemos hacer de entrenador y manager del equipo, tenemos a nuestra disposición más de 600 equipos, más de 700 entrenadores y más de 13000 jugadores diferentes a nuestra disposición de toda Europa.

Con el acuerdo entre EA y la LPF tendremos más variedad a la hora de elegir simuladores deportivos sobre la Liga Española de Fútbol.

QMS lanza la Magicolor 330 láser color A3



Dentro de la gama de productos Magicolor, QMS lanzará la Magicolor 330 láser color A3. Impresión de A4 desde 600 x 600 a 1200 x 1200 dpi, con una velocidad de 16 ppm en monocromo y 4ppm a todo color. La impresora lleva un controlador de 48Mb ampiable a 384 Mb. Inicialmente cuenta con dos bandejas de entrada (tanto A4 como A3) que le da una capacidad de 400 hojas, además se puede añadir un alimentador opcional con tres bandejas que le concede una capacidad total de 1.150 hojas. La Magicolor 330 láser color A3 estará disponible a finales de año, con un precio de unas 770.000 pesetas.

Otros «puntos fuertes» de la Magicolor 330 láser color A3 son:

- Soporta papeles gruesos hasta 220 grm.
- Soporta hasta 1.150 hojas de entrada.
- Emulaciones PostScript y PCL5c incluidas de serie.



Logitech saca al mercado una nueva gama de productos

Logitech, siguiendo con su filosofía de hacernos más fácil la ardua tarea de jugar al ordenador, ha lanzado nuevos productos al mercado. Se trata, como sabéis, de una de las compañías que con mayor empeño y calidad se dedica a ofrecernos constantemente nuevos periféricos para los ordenadores personales. Y, especialmente, periféricos relacionados con el mundo de los videojuegos, desde sencillos pads a los más complejos *joysticks*.

Para todos aquellos que somos unos locos del volante (y no al volante) Logitech ha creado en esta ocasión el WingMan Formula y el WingMan Formula Force, compuesto por un volante con botones de cambio profesionales (como los de Schumy) con su correspondiente sistema de anclaje, un pedal para acelerar y otro para frenar y una zona para reposar el pie izquierdo (¿quién quiere andar frenando cuando tiene la posibilidad de acelerar?). El WM Formula Force incorpora la tecnología Force Feedback I-FORCE, con la que aumenta considerablemente el nivel de realismo del juego (lo sentiremos, sobre todo, en los derrapes que hagamos). Ambos se comercializarán con F1 Racing Simulation y Motorhead.

Dentro del mundo de los *joysticks* nos ofrecerán WingMan Force. La gran diferencia con los periféricos similares de otras compañías radica en que incorpora la tecnología Force Feedback I-FORCE, desarrollada por Immersion Corp., que nos hará sentir de verdad vibraciones, explosiones y turbulencias. Ahora sabremos qué siente de verdad un piloto de combate. El *joystick* se comercializará con un paquete de juegos que soporten la mencionada tecnología.

Otro miembro más se incorpora a la familia WingMan de Logitech, Interceptor, que posee algunos botones más, así como control de aceleración y la posibilidad de programar los botones con el software Profiler WingMan y de esta manera utilizar el teclado únicamente para poner nuestro nombre en el Hall of Fame. Es otra de las aportaciones de la compañía que más agradarán a los usuarios medios de videojuegos.

Para todos aquellos que no gusten de carreras de coches o aviones, etc., es decir todos aquellos que les apetece jugar con un arcade como Dios manda, Logitech pone en nuestras manos el Wingman Gamepad, con nuevos botones y dos gatillos de acción rápida (para que no se nos escape ni un solo bicho). Además se incluye una conexión para dos jugadores.

En otro orden de cosas, y orientado a los usuarios de Internet, tenemos la Quickcam Home, para facilitarnos la comunicación on-line, permitiéndonos las videoconferencias, video-mails, así como fotos. La calidad de imagen es de hasta 30 *frames* y además se incluye un micrófono que facilita la comunicación.

Webjuegos, un nuevo concepto sobre el mundo de los videojuegos

Con Webjuegos nace un nuevo lugar dentro de la Red de redes en el que todos nosotros, devoradores de juegos, los amantes del software de entretenimiento, nos podemos reunir; y no sólo para echarnos una partida on-line, sino también para tener a mano y en un mismo sitio toda la información sobre el mundo de los videjuegos. Se trata de una web imprescindible para quienes queran estar al día y, también, exponer sus opiniones de un mundillo en el que, por lo menos, opiniones no faltan.

Dentro de las páginas de Webjuegos se encuentran tres estructuras diferentes; una con contenidos informáticos, dividida en diferentes secciones en las que se tratarán la novedades del mercado, el Top 10, análisis de juegos, etc. Su periodicidad será semanal, de modo que se encontrará siempre información más o menos actualizada que ayudará a ponerse al día a quienes se encuentren un poco despistados. Si se cumple esta periodicidad, lo cierto es que se tratará de una página muy útil al sector.

También tendremos un área comercial donde podremos consultar los catálogos divididos en diferentes secciones, y una vez elegido el producto que queremos poder comprarlo directamente sin tener que movernos de nuestro amado ordenador. Separarnos de él es lo más cruel que puede ocurrir.

Por último, dispondremos de un club virtual en el que participar con el resto de miembros en todo tipo de concursos, charlas, foros de debate, trucos y shareware.

Wacom presenta su revolucionario sistema de tabletas gráficas



Se ha presentado a sociedad, de la mano de Wacom, Intuos el natural sucesor de ArtPadII y UltraPad. Wacom saca al mercado cinco nuevas tabletas, todas ellas diseñadas de forma ergonómica, respetando a los diferentes usuarios, tanto zurdos como diestros gracias a que sus lados de apoyo son totalmente simétricos, incluso el portalápices se puede regular. Las tablas van desde la dina A6 hasta la A3.

Esta misma filosofía se ha tenido en cuenta a la hora de desarrollar los seis diferentes instrumentos de dibujo: Pen, Stroke Pen, Inking Pen, Airbrush, 4D Mouse y el Lens Cursor. Wacom no sólo se ha quedado en el lavado de cara sino que ha incluido una serie de nuevas características y opciones que diferencian al producto. Entre éstas se incluye el Tool ID que permite diferenciar no solo entre las herramientas sino también entre los diferentes usuarios, dejándoles especificar las opciones preferentes.



El Intuos está orientado para todo profesional del diseño digital y del vídeo, diseñadores de 3D y 2D, así como cualquier otro creativo que utilice el ordenador.

http://www.wacom.de

Sega Presenta Dreamcast



Sega Enterprises ha presentado su nuevo sistema de videojuegos de 128 bit, Dreamcast un sistema que supera las prestaciones de cualquiera de los actuales sistemas de videojuegos.

Dreamcast se lanzará el 20 de Noviembre de este año en Japón, y en otoño de1999 en Europa y Estados Unidos.

Dreamcast incorpora tecnología punta de compañías líderes en el mercado mundial como Microsoft, Hitachi y Yamaha, además de las últimas innovaciones tecnológicas de Sega Enterprises Ltd.

Dreamcast consigue un rendimiento de 128 bits, a partir de un procesador Risc y un procesador de gráficos 3D. Además consta de un procesador de sonido 3D que aporta un efecto envolvente gracias a sus 64 canales de sonido independientes. Esta tecnología es capaz de gestionar 3.000.000 de polígonos por segundo, proporcionando una sensación de realismo revolucionaria y sin precedentes: perfecta reproducción de los movimientos humanos, efectos de niebla y agua y efectos de luz y sombras tan perfectos que se confunden con la realidad.

Entre las revolucionarias características de Dreamcast, cabe destacar la posibilidad de comunicación a través de la red, y el nuevo sistema VMS (Visual Memory System) que es a la vez una tarjeta de Memoria y la portátil más pequeña del mundo.

La tarjeta VMS puede almacenar 4 MegaBytes de información, mucho más que otros sistemas existentes en el mercado. Conectada al control pad de Dreamcast, permite a los jugadores introducir códigos secretos frente a los oponentes. Extrayendo la tarjeta VMS, ésta se convierte en una consola portatil, no mayor que una tarjeta de crédito.



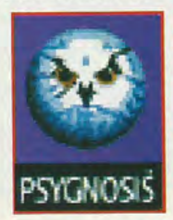
Kazutoshi Mikaye, CEO de Sega Europa, ha comentado: «Nuestro objetivo es proporcionar a los consumidores lo último en tecnología de video juegos. Dreamcast nos permitirá alcanzar este objetivo. Todas las empresas líderes en el desarrollo de Software, están prestando su apoyo a este nuevo sistema de Sega, lo que garantiza el más extenso catálogo de títulos desde su lanzamiento».

Este extenso catálogo, que será en su lanzamiento de unos treinta títulos, irá encabezado por el monstruo de nacionalidad japonesa Godzilla, para el que se realizará (sobre la versión japonesa), una trepidante adaptación.

Erbe y la empresa de juegos Psygnosis llegan a un acuerdo

Psygnosis, empresa británica de juegos, tanto de ordenador como de consola, se creó en 1984 comenzando a trabajar con Amiga y otros sistemas de 8 bits o 16 bits y lanzando para estos ordenadores programas tan míticos como el Lemmings. En 1993 Psygnosis da un giro en cuanto a su orientación en el mercado y de la mano de Sony comienza a crear productos para la Playstation, así nacieron los videojuegos tan conocidos hoy en día como Lemmings o Formula 1.

Por su parte Erbe es una de las empresas clásicas en España en lo referente a temas de distribución de juegos de ordenador y consolas y con catorce años de experiencia a sus espaldas. De esta manera, las dos compañías acaban de sellar un acuerdo con el objetivo de hacernos llegar de mejor manera todos los productos de la compañía británica.



AMD presenta al mercado paquetes de procesadores integrados

AMD es una compañía californiana creada en 1969 que se dedica a la fabricación de procesadores, memorias flash y productos para aplicaciones de comunicación y de integración de redes. AMD acaba de lanzar en el mercado europeo una serie de procesadores integrados en un solo paquete: el AMD K6-2-300 y el AMD K6-2-350, teniendo pensado lanzar uno a 400Mhz para el cuarto trimestre de este año.

La idea de la empresa es incluir en un mismo paquete un procesador de alto rendimiento AMD-K6-2 junto con un microventilador, un disparador térmico, todo ello en un paquete que se presenta con los ensambles necesarios, junto con un sello de calidad y tres años de garantía. De esta forma, se facilita la labor de las personas que se encarguen de montar el ordenador. Robert Stead, Director de Marketing Europeo, ha declarado sobre el nuevo producto: «Nos hemos dado cuenta de que los fabricantes que producen un número relativamente bajo de ordenadores personales querían una solución en forma de procesadores sencillos de instalar y que estuviesen en un paquete de fácil manejo».





Sierra presenta el Grand Prix Legends en castellano





Sierra se ha decido ha traducir este mítico juego al castellano. Con ello, los jugadores que utilicen este idioma lograrán hacer más fácil su ejecución. El Grand Prix Legends se basa,como parece lógico por su título, en el mundo del Fórmula .1, pero representa una variante con respecto a otros títulos, ya que está basado en la edad de oro de este sector. Se encuadra en 1967, cuando competir en Fórmula 1 era toda una aventura, cuando la muerte acechaba en cada curva o cambio de rasante. Podremos correr en trazados tan famosos como Monza o Mónaco, con pilotos como Jim Clark o Graham Hill, hoy en día ases del volante, y escuderías que en la actualidad son las que mueven masas; nos referimos a Lotus o Ferrari.

Entre las innovaciones técnicas encontramos una cabina virtual en 3D, igual a la que se incluye en los juegos de simulación de vuelo, marcando así los pasos a seguir por otros juegos de coches. De esta manera nuestra cabeza notará los efectos de la fuerza G, los baches, las aceleraciones, frenadas, etc. Podremos jugar en red hasta ocho jugadores y todo ello en castellano.



Star Trek y Activisión, acuerdo por diez años

La compañía propietaria de los derechos de la famosa serie de TV y películas Star Trek ha llegado a un acuerdo con Activision para sacar juegos basados en este universo de fantasía. «Estamos muy contentos de colaborar con Viacom en este proyecto», asegura Robert Kotick, jefe de Activision, «Durante más de treinta años Star Trek ha cautivado la imaginación del público en todo el mundo. Con este acuerdo podemos ampliar la, ya de por sí rica, historia del universo Star Trek y crear nuevos productos». El acuerdo contempla un acuerdo en varias plataformas, no solo en PC. La primera intención es sacar un juego basado en la última película Star Trek: Insurrection. Los seguidores de «aventuras galácticas» están de suerte.

Tarjeta Centro Mail

Una de las cadenas de tiendas más importantes de España, Centro Mail, inicia en estas fechas una nueva promoción al alcance de todos los usuarios de videojuegos. Se trata de una tarjeta del Centro que permitirá a sus poseedores acceder a ventajas como descuentos, ofertas especiales o eventos limitados a socios. Para hacerte con una de ellas únicamente tienes que solicitarla en tu Centro Mail más cercano. Para más información puedes llamar al número 902 17 18 19.



El motor del Max Payme, al descubierto



Remedy Entertainment recientemente ha presentado en sociedad la engine gráfico de su juegos Max Payme, el cual le permite unos resultados muy buenos indiferentemente de la máquina que lo esté utilizando. El Max FX, que así se llama el motor gráfico presenta como novedad el tema de la animación de cuerpos, comienza animando lo que es el esqueleto, para luego superponer la carne y más tarde la ropa, lo que da como resultado un mayor realismo. Novedoso es también el generar efectos de luz radial, que hasta el momento se venía empleando únicamente en equipos de altas prestaciones para arquitectura. Así consiguen efectos espectaculares con las explosiones, con el fuego de las armas, humo, agua, etc.

Junto con el Max FX Redemy sacará el MaxED, un editor del juego que nos permitirá crear nuestros propios mundos y verlos al instante en 3D. El editor estará a disposición de los jugadores junto con el Max Payme. «Queremos dar al jugador acceso total para modificar y crear nuevos mundos para Max Payned», declaró Petri Jarvilehto, jefe del proyecto Max Payne. No pasará lo mismo con el Max FX, del que de momento no venderán licencias.



MAX PAYNE

NOTICIAS

AUTOPISTA AL CIELO

Diciembre

Tomb Raider 3	Proein
Blade	Friendware
Red Guard	Virgin
Sacrifice	Proein
Uprising 2	Proein
Liath	Erbe

Próximamente

Tiberian Sun	E.A.
Quake III Arena	Proein
Heroes 3	Proein
ACM 1918	Erbe
Revenant	Proein
Mortalus	Erbe
Flanker 2.0	Proein
Ara	Erbe
WCW Nitro	Proein
Uprising 2	Proein
Tunguska	Erbe
Civilization CTP	Proein

MUCHAS GRACIAS POR VUESTRA PARTICIPACIÓN. SEGUIMOS ESPERANDO VUESTRAS CARTAS Y CADA MES SE SORTEARÁN TRES MAGNÍFICOS PACKS *TOTAL GAMES*

LOS GANADORES DEL SORTEO HAN SIDO:
ARTURO DE LA PAZ LÓPEZ (MADRID)
MANOLI MÁRMOL BERMÚDEZ (SEVILLA)
JUAN PEDRO PÉREZ BARBA (BARCELONA)

¡ESPERAMOS VUESTRA PARTICIPACIÓN!

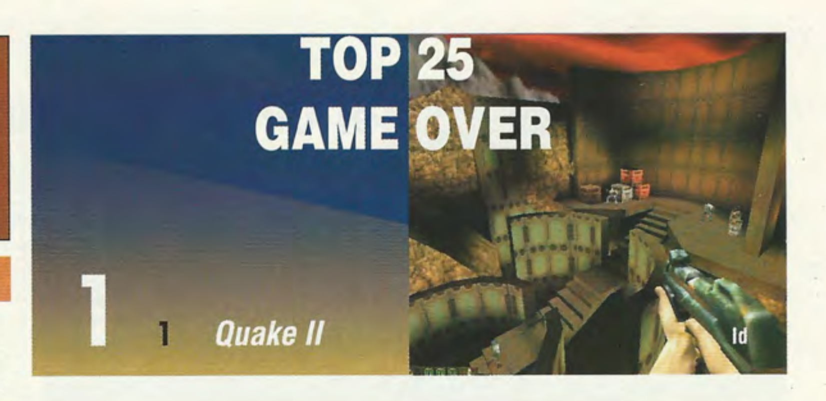
NOMBRE Y APELLIDOS: ____________
DIRECCIÓN: ____________
POBLACIÓN: ________ CÓDIGO POSTAL: ____________

Mis juegos favoritos son:

1) ____________
2) ____________
3) ____________
4) ____________
5) ____________

GAME OVER – TOP 25
C/ Alfonso Gómez, 42. Nave 1-1-2 – 28037 MADRID

TOP 25 GAME OVER



1	1	Quake II	Id
2	2	Starcraft	Blizzard
3	4	Fifa 98	E.A.
4	3	Tomb Raider	Eidos
5	15	Commandos	Eidos
6	6	Age of Empires	Microsoft
7	5	Warcraft 2	Blizzard
8	8	Monkey Island 3	Lucas Arts
9	7	Red Alert	Virgin
10	10	Myth	Eidos
11	12	PC Fútbol	Dinamic
12	10	Civilization 2	Microprose
13	24	Broken Sword	Virgin
14	13	Heart of Darkness	Infogrames
15	12	Lands of Lore 2	Virgin
16	16	Hexen 2	Raven
17	14	Heroes 2	3DO
18	21	Blade Runner	Westwood
19	25	Screamer Rally	Virgin
20	17	Diablo	Blizzard
21	18	Snow Wave	Hammer
22	–	Quake	ID
23	20	Duke Nukem 3D	3D Realms
24	19	Jedi Knight	Lucas Arts
25	22	Unreal	Epic

En la dimensión Creative, los juegos son más que juegos ¡cobran vida!

3D Blaster Voodoo2™

- Gráficos Voodoo2 de 3Dfx para la máxima velocidad en juegos
- 180 millones de texels por segundo
- Hasta 50.000 millones de operaciones y 3 millones de triángulos por segundo

3D Blaster Banshee™

- Una solución gráfica 2D/3D completa, basada en el nuevo conjunto de chips Voodoo Banshee de 3Dfx Interactive
- 16 MB de memoria SDRAM de alto rendimiento, DAC a 250MHz y sistema gráfico de 128 bits

Visita nuestro sítio en la web o tu tienda de informática habitual para más información.

Imagina un lugar donde los juegos son tan parecidos a la vida misma, que es difícil diferenciar la fantasía de la realidad.
Imagina un lugar donde la última tecnología en gráficos 3D ofrece una experiencia visual tan rica y absorbente que sigues impresionado incluso después de finalizar el juego.
Deja de soñar. Entra en la dimensión Creative cuando veas el nombre Creative. ¡Tu PC ya no será el mismo otra vez!





Tarjetas de Sonido | Tarjetas Gráficas | Altavoces | PC-DVD | Vídeo



La otra dimensión para tu PC
WWW.SOUNDBLASTER.COM

Visita nuestro Web Site: www.cle.creaf.com/spain
Mayoristas autorizados: Sintronic, UMD, Actebis, Compumarket, Computer 2000, Ingram Micro.
Para recibir más información rellena y envia este cupón a: **Creative Labs España. Apartado de Correos 38 - 08960 Sant Just Desvern**

Nombre.................... Apellidos....................
Dirección....................
Código Postal .... Población....................

3DGAMEO/BANVOO

Bienvenido al mundo de Tomb Raider

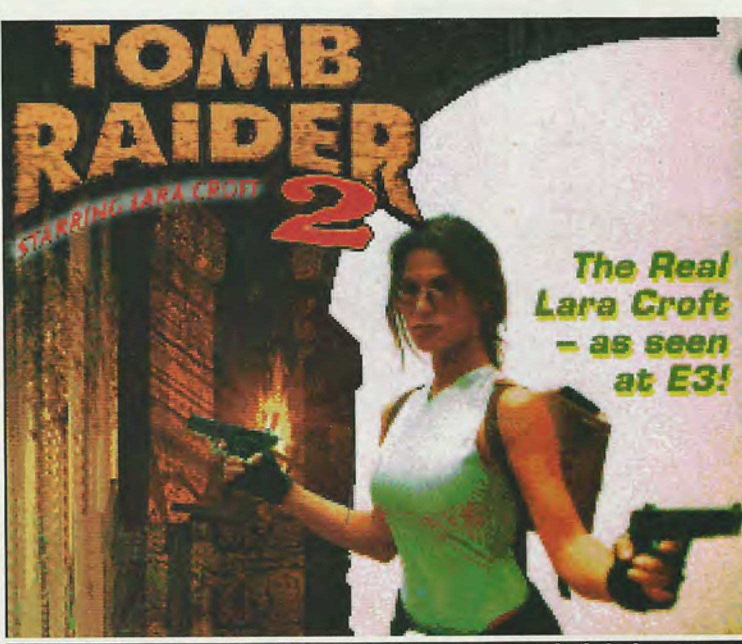
LA LEYENDA DE LARA CROFT

La oscuridad reinaba en la caverna. Poco a poco, con más valentía que sentido común, la aventurera partió en busca de la salida de aquella trampa mortal. Tras un periodo de tropiezos en el largo camino, a tientas, llegó a la claridad del exterior, para enseñar al mundo una de las mas preciadas bellezas de la arqueología.

Lara Croft llegó a nosotros hace ya unos años, pero no hemos dejado de pensar en ella y en su juego ni un solo instante. Recorrimos ríos, selvas, ciudades, antiguas ruinas, saltando, corriendo, buceando, luchando, conduciendo varias clases de vehículos... Y todo esto con el estilo sexy inconfundible de Lara Croft. Y ahora, finalmente, es cuando llega lo bueno, lo que todos esperábamos. Lo que cada uno de nosotros ha soñado alguna vez en su intimidad más absoluta.

Lara vuelve, y por partida doble. Primero, y para abrir boca, nos la van a meter en un nuevo lío, con aventuras mil que resolver, en la esperadísima tercera parte de la saga. Y luego, por si a algunos les quedan ganas de más ración de testosterona, llega lo mejor que pueden ofrecernos, aquello por lo que hay quien se dejaría arrancar la piel a tiras: la película de *Tomb Raider* (¿a que todos vosotros estáis deseando ver vuestro sueño cumplido, viendo en una sala de cine a una Lara Croft, más de carne que de hueso, pegando botes de un lado a otro de la pantalla?).

Y claro, con estas premisas, aquí en Game Over no podíamos ser menos y le dedicamos a la heroína por excelencia lo que se merece. Porque sí, porque ella se merece todo, incluido un reportaje exhaustivo de su vida y milagros, analizando todo lo que hoy día es Lara Croft. Para empezar, vamos con los antecedentes. Esto es todo lo que encontraréis en *Tomb Raider I* y *II*.



Lara Croft se ha convertido en todo un sex symbol de los 90.

TOMB RAIDER. LA HISTORIA

Lara era una chica inglesa nacida y educada para convertirse en una aristócrata. Sin embargo, cuando regresó de unas vacaciones al Himalaya el avión donde viajaba con el resto de la tripulación tuvo un accidente del que sólo ella sobrevivió. Recorrió todo el Himalaya atravesando multitud de condiciones adversas hasta que, varios días después, llegó a un pequeño pueblo llamado De Tokakeriby.

En este místico lugar, Lara se dio cuenta de la experiencia que acababa de tener y decidió que su vida no estaba realmente hecha para las superficialidades de la aristocracia. Decidió entonces seguir viajando por todo el mundo, para investigar antiguas civilizaciones, ejerciendo así de arqueóloga, al más puro estilo Indiana Jones (personaje del que se copiaron sin ningún tipo de rubor al realizar el juego. Pero, ¿a quién le importó que plagiasen al héroe del sombrero? ¡Viva Lara Croft!).

En la primera aventura en que nos toca acompañar a Lara, deberemos encontrar las piezas de un antiguo artefacto llamado Scion, y conocer los poderes de tan extraño aparato. Esta aventura, en un principio simple, terminará por llevarnos donde nadie había puesto el pie antes: a la olvidada y enterrada por el mar... Atlantis (qué curioso, ¿no la había hundido para siempre el Dr Jones en la aventura de Lucas Arts?). Para encontrar las piezas del Scion deberemos pasar por todo tipo de trampas, peligros y algunos pequeños *puzzles* de los que la heroína logrará salir airosa con su acrobático estilo y su aguda mente (además de ser físicamente impactante, la aguerrida mozuela es muy inteligente).

ALGUNOS DATOS TÉCNICOS

Desde siempre los juegos de Core Desing han





sido altamente reconocidos. Esta casa apareció en la plataforma Amiga (sí, ese ordenador que marcó una época y que, por mucho que piensen algunos, no está ni mucho menos muerto), con los juegos *Heimdall I* y *II*, *Wolfchild*, *Premiere*, *Chuck Rock I* y *II* y simuladores como *Thunderhawk*. Tras convertirse en famosos en el mundo de Amiga, también hicieron alguna versión de estos juegos para PC y Megadrive. Sin embargo, cuando Core Desing llega a sus máximas cotas de creación es en el momento en que aparece *Tomb Raider*.

Con una idea original de Toby Gard y creado por el extenso equipo de programación de Eidos (programadores, diseñadores gráficos y músicos entre los que sobresale Martín Iveson, creador de la mayor parte de la música de los juegos de Core en su época con el Amiga y responsable de los efectos de sonido en *Tomb Raider*).

SOBRE EL JUEGO

Después de cargar el programa se ve un menú en el que es posible encontrar algunas opciones muy interesantes, como por ejemplo una polaroid que, al ser pulsada, mágicamente nos transporta a la casa de Lara. En ella es posible hacer todo tipo de ejercicios y saltos que nos serán de gran ayuda para que Lara afronte la aventura en plena forma. O, dicho de otra forma, nos ayudará a hacernos con los desafiantes saltos de nuestra heroína. También encontraremos una brújula para nuestra orientación (muy importante en algunas fases de mapeado muy extenso en el que es muy fácil perderse) y unas gafas de sol cuya utilidad radica en que el usuario pueda configurar el sincronismo cromático de la pantalla a su gusto.

Una vez dentro del juego podemos observar distintos efectos en el movimiento del escenario en 3D, con sistemas de iluminación y *dithering* que otorgan más realismo al mundo por el que nos movemos. También veremos cómo Lara tiene los efectos mencionados, impregnados en su suave y delicada piel.

Una mujer de armas tomar para una saga épica

Según avanzamos en el juego vamos observando los diferentes modos en los que viajaremos con Lara, desde saltar (Lara nos mostrará cómo se salta de verdad), escalar, correr, nadar y el más espectacular bucear que se haya visto jamás. En éste veremos el reflejo del agua en las paredes y lo oiremos todo más grave, incluyendo las burbujas que produce Lara al soltar un poco de aire debajo del agua.

También en *Tomb Raider* recogeremos todo tipo de objetos, como armas, munición, llaves de formas extrañas que deberemos usar en una puerta o en el lugar apropiado. Siguiendo nuestro camino, en la primera versión para Playstation nos encontrábamos una serie de rombos en 3D que sirven única y exclusivamente para salvar nuestra posición en el juego. Este, a primera vista, problema (ya que sólo podíamos guardar nuestras posiciones en lugares premeditados por el juego) se solucionó hábilmente en las versiones para PC, donde siempre salvábamos nuestras partidas donde nos viniese en gana, facilitando así nuestro progreso a través del programa.

Tomb Raider nos tiene reservados cientos de interruptores, paredes, suelos falsos, acertijos, etc., que nos harán pensar, pero no demasiado, ya que los *puzzles* no suelen ser de excesiva complicación. También en *Tomb Raider* podremos encontrar increíbles saltos de una plataforma a otra mientras Lara es atacada por lobos, leones, murciélagos y un invitado fantasma que aparece en algunos momentos del juego, que no dejará de molestarnos hasta que demos por terminados sus insidiosos días.

VEREDICTO

En nuestra opinión *Tomb Raider* es un excelente juego acompañado de una técnica bastante cuidada y una ambientación muy buena. La animación de Lara es una de las mejores que se han visto en un juego 3D. Podemos ver cómo mete su mano en la mochila para sacar un objeto, cómo grita de miedo cuando cae desde una gran altura o cómo saca las pistolas de las cartucheras cuando nosotros lo decidimos. Todo esto acompañado de una buena banda sonora y unos

TOMB RAIDER: LA PELÍCULA



La historia está cargada de equivocaciones. Algunas son de consecuencias monstruosas, otras de la más mínima importancia, pero de lo que sí estamos seguros es de que, con la perspectiva enorme que nos da el tiempo, uno de los errores más insalvables que jamás se cometió en el cine fue basar películas en juegos de ordenador de éxito.

Los resultados de esta a priori incoherente conjunción son nefastos, en casi todas las ocasiones. Si bien debemos recordar que hay una excepción que confirma esta regla, que no es otra que la primera ocasión en la que vimos a nuestros héroes de un juego de ordenador en una pantalla grande. Antes de esta primera ocasión la cosa se le ponía difícil a las productoras cinematográficas, ya que hacer una película basada en las andanzas de *Mister Comecocos* era algo peliagudo, aunque algún oscuro productor televisivo no dejase escapar la oportunidad de, al menos, convertirlo en protagonista de una serie de dibujos animados. El caso es que la primera película basada de un videojuego fue *Comando*, con Arnold Schwarzenneger, que fue un éxito por aquello de intentar crear una historia que, siguiendo con las pautas sacadas del juego, no dejase de ser una película (bastante mala, por cierto).

El resto de intentos, o intentonas, fue una sucesión de reales suicidios en directo. Una cosa deleznable que respondía al nombre de *Mario Bros, la película*; dos esperpentos biliales sin denominación de origen que, por llamarlos de alguna manera, fueron titulados *Mortal Kombat I* y *II*; una "cosa" que fue titulada *Street Fighter* y era un auténtico desastre en celuloide; por último, algo que absolutamente nadie vio jamás o se arrepintió de hacerlo, llamado *Double Dragon*.

Ahora le toca el turno a Lara, a nuestra Lara, a la Lara de nuestros corazones y entresijos, a la Lara que todos amamos con locura y con respeto. Ahora bien, ¿qué puede salir de esto?.

La cosa, por de pronto, promete, con tres guiones rechazados por la productora Paramount, dueña de los derechos cinematográficos de *Tomb Raider* (curiosamente, también es la productora de las tres películas que por ahora existen de Indiana Jones), por aquello de que no reúnen la calidad suficiente para lo que tienen en mente. Esto hace que pensemos que por ahora se lo están tomando muy en serio.



Y así es como tiene que ser. Olvidándonos de que esta comparación puede resultar odiosa, *Tomb Raider* la película tiene que ser el resurgir del cine de aventuras en los noventa, tal y como nos hizo ver Spielberg allá por los primeros años de la década pasada. Otro de los puntos fuertes de esta megalítica producción de la Paramount, por no decir el punto más fuerte, es la elección de una actriz protagonista que resulte lo suficientemente atractiva como para que acerque a las salas al público que no conoce las andanzas informáticas de Lara Croft. Los nombres que se han barajado por el momento son los de Demi Moore (al que todo el mundo ha lanzado un rotundo grito de pánico como respuesta), Sandra Bullock (otra que desmerece totalmente al personaje original) y, como última y más segura, la *partener* de Antonio Banderas en la producción de Spielberg *La Máscara del zorro*.

El estreno está previsto en principio para verano del año que viene, pero aún habrá que ver qué es lo que pasa con esta epopeya fílmica, que por el momento está resultando algo problemática.





efectos de sonido a la altura del juego.

Si alguno de vosotros no lo tiene, ya es hora de que lo consigáis, porque os estáis perdiendo algo muy bueno. O, en todo caso, deberíais jugarlo para saber cómo empezó aquello de lo que todo el mundo habla sin cesar.

TOMB RAIDER II: HISTORIA

Esta vez Lara nos llevará a la misteriosa China, donde hay una leyenda que dice que «cuando claves la daga de Xian en tu corazón, adquirirás los poderes del dragón».

Tomb Raider ha logrado crear toda una escuela

En esa época existía un emperador que tenía ese poder, así como el control de un basto ejército que imponía su yugo en todo el país. Pero en una de las batallas para acabar con la terrible situación, derrotaron a este malvado emperador y todos los que lo rodeaban cayeron sometidos. Los monjes guerreros del Tibet nunca se rindieron y continuaban luchando con las fuerzas enemigas.

Ellos conocían el poder de la daga. Pudieron arrancarla del corazón del emperador, convirtiéndolo a él y a todo su ejército en cenizas. La daga se guardó en la gran muralla para el resto de los tiempos.

Entonces es cuando entra en acción nuestro querido personaje, Lara Croft, que tiene que encontrar esta mágica daga. En esta ocasión ya no estará sola, porque otros dos personajes también buscarán esta daga. ¿Quién la encontrará? Esperemos que sea Lara (para nuestra propia satisfacción, ya que es nuestro orgullo el que se encuentra en juego).

¡TÉCNICA SUPERADA!

Sí, aunque parezca mentira el equipo de Eidos se ha superado. Todo el sistema 3D fue reescrito por completo. Ahora es posible encontrar todo lo que vimos anteriormente en *Tomb Raider* pero con un movimiento más suave y la posibilidad de tener más ángulo de vista.

El tamaño de Lara es un poquito más pequeño, pero está más detallada. Sus movimientos son más completos y reales, con una mención especial a la coleta de Lara, que se mueve acorde con su cuerpo, consiguiendo un realismo impresionante.

El responsable en esta ocasión de la animación del personaje Lara ha sido Stuart Atkinson, sustituto de Toby Gard, con un guión de Vicky Arnold.

EN EL JUEGO

Estamos ante la nueva entrega de *Tomb Raider*. Se trata de un menú bastante parecido al de la anterior entrega. Otra vez tenemos para elegir la polaroid que nos lleva a casa de Lara. Ahora tiene una casa muchísimo más grande, debido a las grandes ventas de *Tomb Raider*... Tiene hasta un mayordomo que la acompaña a todos lo lugares de la casa (y es que cuando una mujer tiene sangre aristocrática, la tiene para toda la vida).



Esta vez el entrenamiento de Lara hay que realizarlo contrareloj. Deberemos recorrer una especie de pista americana con todo tipo de obstáculos que serán de gran utilidad en el desarrollo del juego.

En el futuro, la vida personal de la heroína se complicará

El resto de las opciones del menú son las mismas que las del anterior *Tomb Raider*, exceptuando que ahora, tanto en la versión de Playstation como en la de PC, podemos salvar la partida en cualquier lugar. No hará falta que encontremos los objetos que usábamos para salvar en *Tomb Raider*.

La música y el sonido que encontramos en *Tomb Raider II* son bastante parecidos a los de la primera parte, mejorando, claro está, ciertas cotas de calidad, que parecían ya inalcanzables, visto lo visto o, mejor dicho, oído lo oído.

Ya hemos visto en *Tomb Raider II* a una Lara Croft que se mueve con gran suavidad, a una Lara más real. Pero todavía no hemos visto todas las sorpresas que posee *Tomb Raider II*. Ahora Lara podrá utilizar vehículos (podréis ver cómo conduce una lancha por los canales de Venecia, entre otras cosas).

Cuando Lara esté en aguas poco profundas no nadará, sino que caminará, pero más despacio que cuando camina por tierra firme. También puede saltar, pero sólo en la misma dirección. También subirá una especie de escalera que hay pegada a algunas paredes, todo esto con sus diferentes animaciones para cada momento y para cada una de las acciones.

Esta vez podremos ver a Lara en una variedad mayor de escenarios, como ciudades modernas, antiguas ruinas, cavernas, etc. Pero ahora podremos ver que cambia su vestuario dependiendo del paisaje por el que esté buscando sus preciados objetos mágicos.

Lara estará en la nieve con ropa de abrigo, en el agua con traje de neopreno y con su vestuario usual. También las armas dependerán del paisaje, como podréis ver en el juego. Por ejemplo, cuando Lara lleva su traje de neopreno el arma que la acompaña es un lanza-arpones.

Uno de los efectos más impresionantes de





Tomb Raider II surge cuando usamos una bengala. Podremos caminar por lugares ocuros viendo el efecto de iluminación parpadeante de la bengala sobre la pared ondulada de la roca o dentro del agua: ¡realmente impresionante!. Además, es entonces cuando funcionan algunos trucos.

El apartado de jugabilidad es el punto más distinto de *Tomb Raider II* respecto a la primera parte. En esta segunda entrega jugaremos de una forma más arcade, con más acción, pero también tendremos acertijos como en *Tomb Raider*. En *Tomb Raider II* hay una forma de jugar más diversa, pues podemos cambiar de estilo de juego.

LA OPINIÓN

Si has sido uno de los miles de afortunados que han visto y jugado *Tomb Raider* no hará falta que te digamos nada. Pero si todavía queda algún jugador que no se haya enfrentado a *Tomb Raider*, ya no le queda ningún tipo de excusa para tener *Tomb Raider II*. No hace falta decir más en este aspecto. Nos remitimos a los hechos: estos dos juegos son el más claro ejemplo de hasta qué punto se puede llegar haciendo

SECUELAS DE *TOMB RAIDER*

Realmente *Tomb Raider* no fue el primero de todos. Al principio (para hacernos una idea de cómo surgió este, tan de moda, nuevo género) estaba *Prince of Persia*, un famoso arcade de plataformas bidimensional que creó un campo lúdico, dentro de lo establecido en el suyo propio. Después de éste, y a la zaga de sus asombrosas innovaciones, los galos de Delphine no tardaron demasiado en crear uno de los mejores programas de su época, que se titulaba *Another World*, precedido por el asombroso *Flashback*. Ahora os preguntaréis: ¿qué tienen que ver estos tres juegos con *Tomb Raider*, si son bidimensionales? Pues en realidad mucho, ya que pese a sus dos dimensiones tenían idéntico modo de juego que el título de Core. Pero lo más definitivo fue la tercera parte de la saga francesa, que con el título *Fade to Black* nos traía de nuevo al protagonista de *Flashback* pero con un *engine* en tres dimensiones y con cámara de seguimiento en tercera persona. ¿Os suena de algo?



Después llegó *Tomb Raider*, que fue un auténtico bombazo. Y claro, se creó un género nuevo definitivamente. Intentando captar algo del éxito de las aventuras de Lara Croft, nos llegaron cosas como *Time Commando*, un programa de Ocean de excelente factura, donde lo único malo es que primaba la parte arcade sobre las soluciones un poco más pacíficas de pensar y coordinar algún salto espectacular que otro.

Sin embargo, este género, fuera de lo que tuviese que ver con *Tomb Raider*, no llegó jamás a emocionar a nadie, así que decidieron, después del sonado fracaso de un título como el anterior (fracaso, por cierto, nada merecido por el juego) esperaron a que los títulos que fueran a sacar tuviesen un mínimo de interés para el público en general.

Por ello es que algunas de las casas más importantes del mundo del software lúdico esperaron pacientemente, mientras rebuscaban en sus arcones para encontrar la idea que pudiese convertirse en definitiva para crear su propio *Tomb Raider* y poder ganar los sustentos adecuados para la envergadura mastodóntica de un proyecto así.

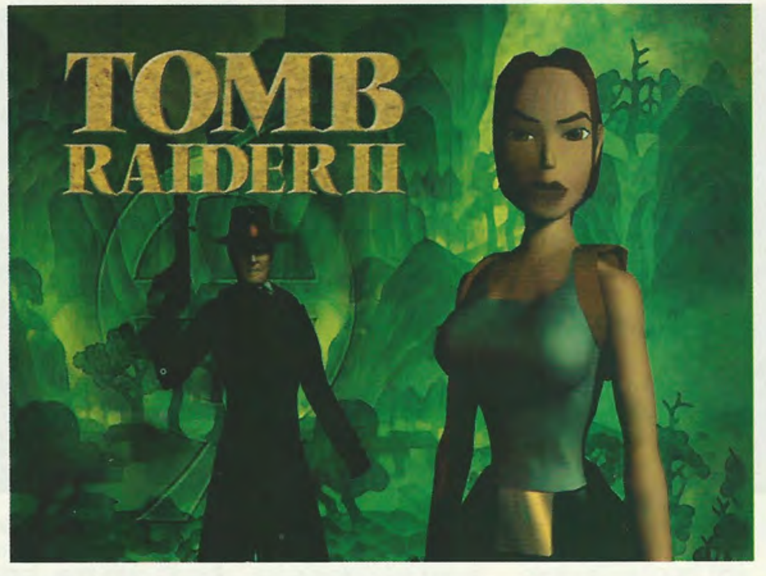
De esta larga espera destacan cuatro títulos que parece (algunos más que otros, por supuesto) que quieren plantarle cara a Lara. El primero y más significativo de todos, el único que parece tener carisma por sí mismo, es *Indiana Jones and the Infernal Machine*, donde manejaremos al original arqueólogo, sombrero en ristre, luchando contra los ideales de los rusos comunistas del principio de la guerra fría. El segundo título también con algo de carisma es *Prince of Persia 3D*, donde el bueno del príncipe, paladín de los arcades de plataformas con calidad, tiene que terminar siendo una simple copia del maestro. Lo que no deja de ser un poco triste.

El tercero es el comentado en esta misma revista, *El Quinto Elemento*, donde manejaremos a Milla Jovovich y a su compañero en la película a través de la galaxia, "desfaciendo" los entuertos maquinados por Luc Besson.

Para acabar, otro juego que intenta llegar al máximo pero no puede, el programa de Psygnosis O.D.T.. El resultado fonético, en nuestro idioma, de las siglas que titulan el juego habla por sí mismo. Hay que señalar, por último, que muchos juegos de acción 3D menores han intentado seguir de lejos la estela de *Tomb Raider*, como *Deathtrap Dungeon* o *Die by the Sword*.

¿Conseguirán estos juegos triunfar, habiendo dejado Lara Croft el listón tan alto? La respuesta está en vuestras manos.







las cosas bien, con estilo, con calidad y con ganas. Hechos que hemos sabido agradecer y que han sido recompensados por la excelente respuesta de todos los usuarios.

Tomb Raider II tiene todo la emoción de su antecesor más las innovaciones en la calidad, entre las que hay que destacar, por último, el enorme tamaño de alguno de los mapeados.

FENÓMENO SOCIAL

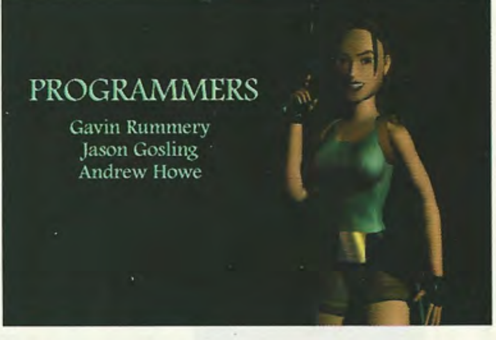
Tomb Raider y *Tomb Raider II*, aparte de ser dos grandes juegos, han dado a conocer a su protagonista, Lara Croft, a todo el mundo. Todas las edades se han dejado cautivar por ella y se ha convertido en todo un fenómeno social.

Una de las primeras apariciones de Lara ante el público fue con U2 en su gira *popmart*. El equipo de Eidos realizó unas cuantas secuencias en Silicon Graphics de Lara para que apareciesen en las diversas pantallas que U2 llevó en la mencionada gira.



Hay un gran *merchandising* detrás de este juego por todo el planeta, que hace de *Tomb Raider* y *Tomb Raider II* una de las sagas de juegos más vendida hasta ahora.

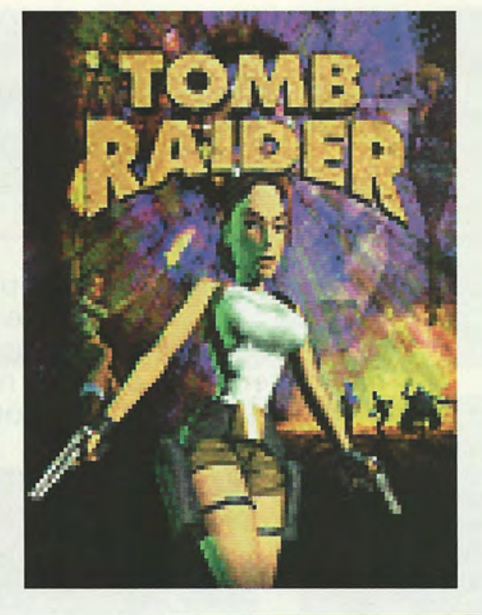
Este *merchandising* comprende desde tazas o camisetas hasta un bikini diseñado exclusivamente para Lara Croft por un famoso modista. Lara es todo un símbolo para muchas personas. Algunos incluso le encuentran rebuscados mensajes socio-culturales a su peculiar modo de vida. Todas las niñas quieren ser Lara Croft y los jóvenes varones beben los vientos por ella. De todas maneras, dentro de la Red de redes puedes encontrar multitud de páginas referentes al mito de Lara Croft en las que encontrarás mucha más información al respecto. Como siempre, Internet es el medio en el que se ve reflejado todo lo que acontece en el resto del mundo informático.





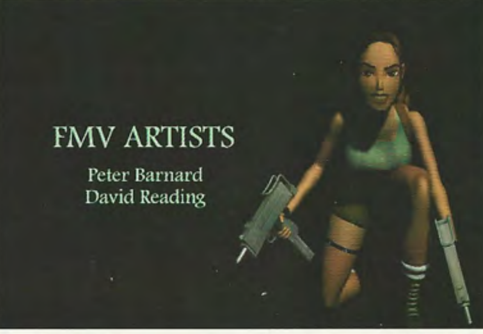






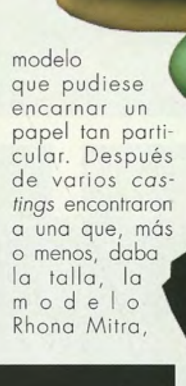








El fascinante personaje de la aventurera Lara Croft ha sido llevado a la realidad como uno de los mayores reclamos publicitarios de este *Tomb Raider*. Fue muy difícil para los productores encontrar a una modelo que pudiese encarnar un papel tan particular. Después de varios *castings* encontraron a una que, más o menos, daba la talla, la modelo Rhona Mitra,



que lleva el papel de Lara de una forma sexy y espectacular, con apariciones en la feria E3 celebrada en la ciudad americana de Atlanta. Y ha realizado, por lo demás, varias entrevistas e intervenciones en televisión en todo el ámbito mundial que abarca su distribución, siempre metida en el complejo papel de Lara Croft. Muchos de nosotros tuvimos la ocasión de verla en la televisión española, en programas como Crónicas Marcianas.

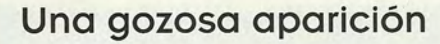




Es bastante difícil recordar si esto ha ocurrido a tan gran escala anteriormente con otro programa similar o es el caso único de *Tomb Raider*. Sea como sea, lo cierto es que desde aquí animamos a los chicos de Core Design a que sigan adelante con su más importante proyecto, a que no hagan que nos olvidemos jamás de que, un día, gozamos con las aventuras de una arqueóloga que respondía al nombre de Lara, la bellísima a la par que espectacular señorita Croft. Por cierto, ¿cuándo vamos a poder disfrutar de una cuarta entrega de sus aventuras? ¿Y de una quinta? ¿Y la película, cuándo llega? Nosotros, los más acérrimos aficionados, las necesitamos todas. ✦

DESARROLLADOR	EIDOS
DISTRIBUIDOR	PROEIN, S.A.
GÉNERO	PLATAFORMAS 3D
LANZAMIENTO	PRÓXIMAMENTE

AUTOR: DAVID GONZÁLEZ



Una gozosa aparición

LARA CROFT REGRESA

Llevamos ya mucho tiempo esperando esta tan deseada tercera parte de Tomb Raider. Todavía tendremos que esperar hasta Noviembre, pero al menos tenemos algunas noticias sobre cómo será esta única obra de arte del software lúdico.





Todo empieza cuando unos marineros encontraron un meteorito en el ártico. Los marineros buscaban algo en concreto y lo encontraron: cuatro extraños artefactos situados en la roca espacial. Claro que, en circunstancias semejantes, tal vez con la promesa ilusoria de conseguir vender esas extrañas piezas por un precio que para sus cabezas resultaba incalculable, no se podía esperar más que los aguerridos marinos huyeran con los cuatro artefactos. Sólo uno se quedó allí, abandonado por los que antaño dijeron ser sus amigos.

La compañía encargada de las investigaciones empezó con las excavaciones más profundas en el hielo. Según las últimas investigaciones, parece que en el meteorito hay restos de un material hasta ahora desconocido para la raza humana. Con el tiempo, y tras investigaciones concienzudas, llegaron a una extraordinaria conclusión. La materia extraterrestre no se limitaba a ser extraterrestre, sino que, además, también tenía la facultad de multiplicar y alterar genes. Estas alteraciones eran capaces de envolver grandes diversidades de vida, haciendo que, si aquello llegase a malas manos, toda la vida de la tierra corriese extremado peligro.

Dentro del meteorito fue donde se encontró información sobre los más grandes adelantos en genética y evolución desde Darwin, las investigaciones continuaron hasta que decidieron que había que encontrar de cualquier manera los cuatro artefactos robados por los marineros.

Mientras tanto, Lara, sin saber todo el trasfondo de la historia, estaba en la India investigando la localización de alguno de estos artefactos. Lara sólo conocía las opiniones locales que otorgaban supuestos poderes a las piezas y que se remontaban a las antiguas tribus.

En este punto es donde Lara comenzará su más peligrosa aventura, enfrentándose a todo tipo de peligros y desafiando a los elementos, que la atacarán con los más peligrosos fenómenos meteorológicos.

DERROCHE DE MEDIOS

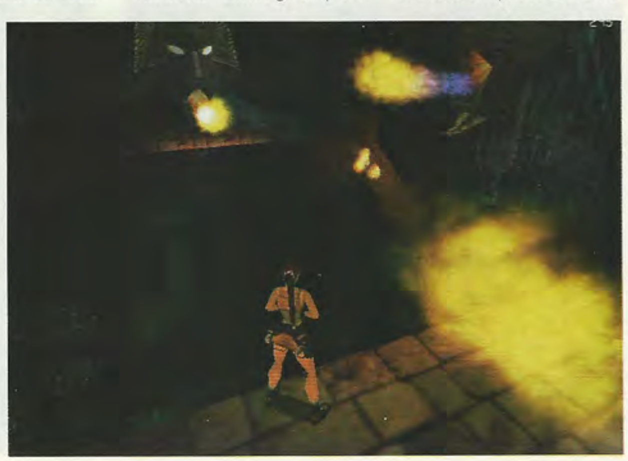
Una de las cosas que más llegaba a sorprender de las dos partes anteriores era la magnífica banda sonora con la que contaban. Esta música, además de acompañar perfectamente, al encajarla con sumo cuidado en las imágenes, superaba en dignidad con creces a la banda sonora de alguna que otra película de reciente estreno (léase *Godzilla*). En esta tercera entrega, por supuesto, tal y como reza el título de la sección, han derrochado todos los medios que tenían a su alcance, creando una trepidante-bella-apoteósica partitura, que quisieran para sí mismos bastantes compositores de películas actuales.

En la presentación del juego, al más puro estilo Hollywood, nos demuestran que todo, absolutamente todo, es posible.

CALIDAD

A primera vista, *Tomb Raider III* es un juego alucinante. Imaginad todos los efectos comentados en el cuadro incluido en este artículo, unidos entre sí en un programa lleno de acción y los clásicos





acertijos de los anteriores *Tomb Raider*. Esta nueva entrega nos reserva, además, alguna que otra sorpresa.

La forma de jugar en *Tomb Raider III* no es del todo lineal. Es decir, empezamos en La India los 15 primeros niveles, pero después podremos elegir diferentes destinos que nos darán a elegir, como Antártida, Área 51 o Londres. En Londres podremos ver el esfuerzo de los modeladores en copiar literalmente la catedral de St Paul, las vidrieras hechas con total detalle y toda la decoración, como de interiores y exteriores, que dejan al juego un solo adjetivo que le vaya bien: «impresionante».

El método de salvar las partidas parece que vuelve a ser como en la primera parte: tendremos que encontrar un cristal para poder salvar nuestra partida. Aunque *Tomb Raider III* nos dará la opción de jugar en modo fácil o difícil, y jugando en el primero podremos salvar la partida en cualquier lugar que deseemos. También tendremos la oportunidad de ver a Lara usar nuevas armas. La más reseñable es el lanzagranadas que podrá lucir durante algunas partes del juego. Los animales y humanos serán mucho más realistas que en los juegos anteriores de la saga.











IMPRESIONANTES MEJORAS TÉCNICAS

Tomb Raider III será un juego con unas técnicas hasta ahora poco vistas. Es por ello que os las explicaremos a continuación.

- Luz multicoloreada mejorada. Este efecto consiste en que la luz de una tonalidad aplicada sobre cualquier tipo de superficie o material tendrá el color de la luz aplicada o se mezclará el color de la luz con el del objeto o material.
- Iluminación dinámica mejorada. Os podéis hacer una idea imaginando un amanecer o un atardecer. A medida que la luz pierda intensidad o baje su posición, el escenario tendrá un aspecto u otro.
- Enemigos con inteligencia mejorada. Aquí hay poco que explicar, sólo que nuestros enemigos en *Tomb Raider III* nos pondrán las cosas más difíciles que nunca.
- Nuevo sistema de paisajes. Esta técnica nos ofrecerá la ventaja de ver paisajes no sólo formados con cuadrados. La incursión de los triángulos en el modelado de los paisajes da la ventaja de crear unas superficies más planas y estructuras arquitectónicas como cúpulas, arcos o techos de panteón, entre otras. Las estructuras orgánicas y flores rocosas son posibles con este nuevo sistema.
- Paleta de texturas mejorada para mayor detalle. La propia frase lo dice: las texturas más detalladas darán mayor realismo, acompañadas de los sistemas ya mencionados.
- Efectos de agua mejorados. Todos los efectos acuáticos, como ondulaciones o agua transparente, han sido totalmente mejorados en *Tomb Raider III*. Se incluirán nuevos efectos de refracción, como cuando metemos una cuchara en un baso de agua y parece que está doblada.
- Máquina de 3D del juego totalmente mejorada.
- Semitransparencias que apetecerán en cualquier superficie como ejes de luz, "translucencia", etc.

Sólo podemos decir una cosa de *Tomb Raider III*: ansiamos que llegue noviembre para tenerlo. Mientras tanto, nos conformaremos con las fotos y noticias que nos vayan llegando. *Tomb Raider III* será todo un monstruo, o un mito, o una experiencia mística. Será todo esto para muchos fanáticos jugadores, y para algunos incluso más. ✦





DESARROLLADOR	INTERPLAY
DISTRIBUIDOR	PROEIN, S.A.
GÉNERO	PLATAFORMAS
LANZAMIENTO	PRÓXIMAMENTE

AUTOR: RAFAEL MARÍA

Las plataformas contraatacan

EARTHWORM JIM 3D

Uno de los más conocidos personajes del género plataformas vuelve a la carga en un título que lo introduce en el campo de las tres dimensiones. Earthworm Jim se nos presenta, como siempre, cargado de simpatía, carisma y una jugabilidad endiablada.









Tradicionalmente, el mundo de las videoconsolas marchaba siempre bastantes pasos por delante que el de los PCs. Las mejores plataformas de consola ofrecían una solidez y una capacidad gráfica que eran impensables en nuestros ordenadores personales. Sin embargo, en los últimos tiempos ha habido grandes avances en nuestra plataforma favorita. Gracias a ellos, los títulos de consola se empezaron a llevar a PC con mayor prontitud, como en el caso de *Resident Evil*, e incluso, en alguna ocasión, llegaron a superar, al menos para algunos, a la versión de consola, como en el caso, precisamente, de *Resident Evil 2*.

Las más brillantes plataformas han tomado cuerpo dentro de nuestros ordenadores

De hecho en estos momentos las tarjetas aceleradoras de los gráficos 3D, unidas a las altas prestaciones de los últimos procesadores, permiten que los programas se desarrollen de una manera más fluida y los programadores puedan, de alguna manera, relajarse un poco en la complejidad de sus creaciones y centrarse en otros aspectos, como la calidad gráfica. Es por ello que los PCs, hoy por hoy, están prácticamente al mismo nivel que las consolas.

De todas maneras, dejando aparte las consideraciones acerca de las diferentes capacidades de estas dos plataformas, lo cierto es que hay géneros que han pertenecido por naturaleza a una de ellas. Y el de las plataformas, como ningún otro, se ha enmarcado desde el principio de los tiempos lúdicos dentro del campo de las consolas caseras.

Hay una infinidad de productos de este género preparados para ese medio y, en comparación, muy pocos en PC. De todas maneras, la mayor parte de los últimos lanzamientos de plataformas en ordenadores personales eran conversiones de consola, lo que indica hasta qué punto los ordenadores personales están en un segundo plano en este campo.









UN PRODUCTO DE CONSOLA

El presente título es un buen ejemplo de todo lo dicho. Nació en la consola, y sólo cuando se consolidó como uno de los grandes personajes del género nos llegó a nosotros. Ahora se viste de lujo en su aparición más actualizada. Las tres dimensiones que lo han invadido todo tenían que llegar, cómo no, a las plataformas.

Sabido es que una de las principales características de este género es el personaje central, que debe tener el carisma suficiente como para que sea capaz de arrastrar a los jugadores. No hay que olvidar que tenemos que ver un mismo muñeco durante todas las horas de juego. Earthworm Jim es simpático y divertido, lo cual explica el éxito que ha cosechado en su trayectoria. De movimientos ágiles, es el prototipo perfecto de los juegos de plataformas.

No se trata, sin embargo, del mismo estilo de plataformas 3D que en realidad es *Tomb Raider*. El personaje se desplaza a lo largo de unos escenarios tridimensionales de diseño muy vistoso pero calidad más o menos limitada. Manejas al personaje desde atrás, un poco por encima de él en ocasiones, y otras veces lateralmente, como en los programas tradicionales.

COLORES LLAMATIVOS

Los decorados están realizados con colores muy llamativos que invitan a recorrerlos. Las tres dimensiones no son del todo reales, pues no tienes una libertad de movimientos absoluta. Los escenarios son bastante completos, y están ambientados en los más peculiares lugares de la casa. No hay que olvidar que nuestro Jim es un gusano de tierra, y los objetos de la casa, algunos de ellos muy peligrosos, son mucho más grandes que él.

La complejidad de las pantallas que tienes que superar no es excesiva, aunque en alguna ocasión te vas a topar con sorpresas que te entorpecerán el camino. De todas maneras, no hay que ser un experto en el género para poder enfrentarse a las distintas fases.

La nueva dimensión de un arcade típico

El protagonista es capaz de realizar los movimientos habituales: salta, corre y agrede a sus atacantes. Hay que decir que las tres dimensiones dan a todos sus movimientos nuevas alas. En un buen equipo realizará todos estos movimientos con soltura, pero en equipos menos potentes a veces se ralentiza demasiado. No está especialmente optimizado para tarjetas 3D, pero si tienes una en tu equipo el resultado final probablemente mejorará.

Los sonidos también son llamativos, como el resto del programa. Escucharás los golpes del protagonista, los ataques de sus enemigos eventuales y unas melodías de fondo muy simpáticas. Se nota en todos estos aspectos que el programa ha heredado la larga herencia de las consolas, que en un principio estaban sobre todo orientadas a los más pequeños de la casa.

Quienes conozcan a este héroe de consola no podrán perderse sus peripecias tridimensionales. El programa es muy entretenido y tiene muchas dosis de humor repartidas a lo largo de todo su desarrollo. Atractivo para los infantes, es también recomendable para todo aquél que sepa disfrutar de la acción inconfundible que caracteriza a esta clase de títulos. ✦



DESARROLLADOR	FLATLINE STUDIOS
DISTRIBUIDOR	INTERPLAY
GÉNERO	ESTRATEGIA
LANZAMIENTO	NOVIEMBRE 1998, APROX.

AUTOR: MARCOS DE ANDRÉS

Las revolución de los bichos

ALLIEN INTELLIGENCE

Otra vez los bichos verdes se han cabreado entre ellos y se ha montado la de Dios es Cristo, pero menos mal que estamos nosotros para poner en orden, perdón, a nuestras ordenes al resto de razas. Empieza, pues, una nueva guerra por la «paz» en la galaxia.







Suponed una galaxia, bien podría ser la nuestra, que estuviese dominada por seis razas diferentes de seres; que no es nuestro caso hasta que Mulder nos diga lo contrario; y todas ellas con una tecnología a tropecientos años luz de la nuestra. Este es el escenario en el que Flatline nos presenta su nuevo juego de estrategia en tiempo real.

Hasta ahora no hemos pensado nada demasiado complicado, unos bichos raros pegándose por controlar la galaxia y nosotros controlando uno de los bandos, lo realmente complicado viene ahora: el juego se desarrolla en tres escenarios diferentes. Por un lado tenemos la galaxia, por otro los sistemas planetarios y finalmente tenemos los planetas; pues bien los combates se desarrollarán a la vez en tierra, mar y aire. «Ooops», como dirían los anglófilos, qué fallo, me refería a los planetas y el espacio; sí, has leído bien esta vez, combates en tiempo real al mismo tiempo en los planetas y en el espacio.

Es una apuesta muy fuerte la que se ha hecho al mezclar los diferentes sistemas de combate, ya que la capacidad para jugar puede que sea vea afectada por el sistema de coordinación. Bien, ya veremos, aunque todos aquellos que sean fanáticos de los juegos de estrategia estarán acostumbrados a sacrificar una cosa por otra.

Bien las novedades no acaban con la nueva forma de combatir, no, sigo citando novedades, así es que tranquilizad a vuestros corazones. En todo juego sobre alienígenas suele haber naves espaciales. Pues bien, en Allien Itelligence podemos llegar a tener hasta 10.000 modelos diferentes de naves, según el diseño que elijamos. La verdad es que 10.000 son muchas naves donde elegir, así es que al final puede que nos quedemos con dos o tres modelos y dejemos de lado el resto, pero quieras que no, da variedad y color, que es muy importante.

También contamos con un sistema para investigar nuevas tecnologías. Si no, imaginaros esa ingente cantidad de naves todas de golpe. ¡Qué espanto! Pasariamos las primeras horas de partida mirando qué nave nos mola más. Empezaremos con algo básico y como siempre iremos avanzando poco a poco hasta conseguir la tecnología suficiente para poder aplastar al «pobrecito» que no llegue a esa misma tecnología ni a nuestra misma velocidad.



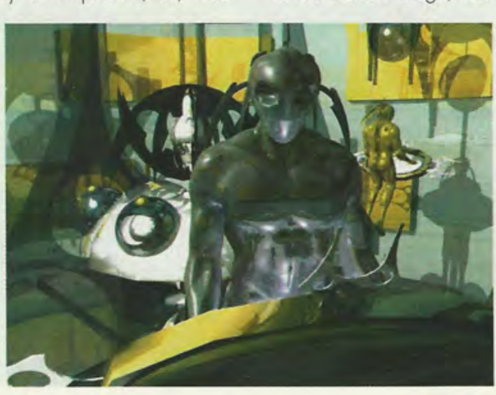
El problema que plantean los juegos de estrategia que tienen un objetivo fijo es que lo único que diferencia una partida de otra es cómo la desarrollemos nosotros, y no sé porqué, pero cuando nos aprendemos alguna nueva táctica y nos va bien, en la siguiente partida la repetimos. Entonces para conseguir que las partida varíen algo una de otras, lo mejor es cambiar los objetivos de una partida a otra, eso lo podremos hacer antes de jugar.

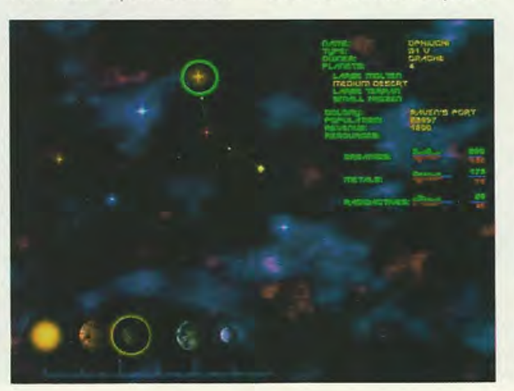
NO ES ORO TODO LO QUE RELUCE

Hasta el momento hemos visto cada una de las excelencias que tiene el juego y ahora, con el permiso de la distribuidora, nos vamos a dar la licencia para sacar algún «defectillo» al juego.

En primer lugar las mejoras son muy buenas y originales, pero no por ello nos hacen desviar la vista sobre lo realmente importante. Se trata del mismo perro pero con distinto hueso, por lo que hemos visto en las imágenes y lo que os he contado ¿no os recuerda este juego a una mezlca entre el Starcraft y el Master Of Orion II?, incluso podemos encontrar algún parecido al Imperium Galactica.

La idea de estos juegos es básicamente la misma, unas cuantas razas que se pelean por una galaxia, mientras que desarrollan tecnologías para hacer que esta lucha sea más fácil, muy fácil en el planteamiento original, pero no tan fácil una vez que empiezas a jugar, y más ahora con el Allien Intelligence, que nos acerca al papel de Gran Almirante. ✦





La Batalla de Stalingrado



PC CD rom

Serie Grandes Batallas



Climatología que afecta a las Unidades y sus ordenes



Si te gusta la ESTRATEGIA MILITAR ¡ Este es TU JUEGO !

Ordenes generales ó por Unidades Individuales

Unidades Tridimensionales



¡ A partir del 1 de Septiembre !

Buscalo en tu Kiosco habitual ó solicitalo al : 902.44.44.50

Te lo enviamos sin gastos de ENVIO

2.995.- Ptas.

I.V.A. incluido

* Estrategia Militar en Tiempo Real / I.A. Avanzada / Efec. Sonoros de Combate
* Escenarios en perspectiva isométrica con unidades TRIDIMENSIONALES
* Divisiones Históricas que participaron en la batalla (Nivel de Batallón)
* Animaciones,fuego real de unidades,destrucción de Edificios y Unidades.

Edf. Helios- Avda. Aeronáutica s/nº - 3ª Planta - Mod.-5
41020 - SEVILLA



DESARROLLADOR	EIDOS
DISTRIBUIDOR	PROEIN, S.A.
GÉNERO	ARCADE 3D
LANZAMIENTO	NAVIDADES

AUTOR: RAFAEL MARÍA

Otra masacre sin tregua

DAIKATANA

Otro arcade 3D llega hasta nosotros para demostrar que se trata de un género que tiene una vitalidad capaz de sobrevivir a los envistes de la estrategia en tiempo real y los plataformas 3D. Elevada calidad para un programa típico del género.





La mano de Doom o, más exactamente, la de Quake II, sigue siendo muy larga, como demuestra el incesante goteo de programas del género que aparecen en el mercado. Esta vez la responsable es la conocida compañía Eidos, que está creciendo a marchas forzadas y procura tocar todos los rincones del mercado. No hay que olvidar, por ejemplo, que la compañía se hizo con la distribución en el exterior de una de las mejores aportaciones del software patrio, el gran Commandos.



Daikatana presenta muy buenas expectativas en el campo de los gráficos, como en casi todas las últimas apariciones en el mercado. Las imágenes que acompañan este artículo son una buena muestra de las posibilidades del programa en este sentido. Los enemigos son mastodónticos, tanto que tienes la impresión de encontrarte ante una especie de Mechwarrior en versión arcade 3D.

UN TÍTULO VISTOSO

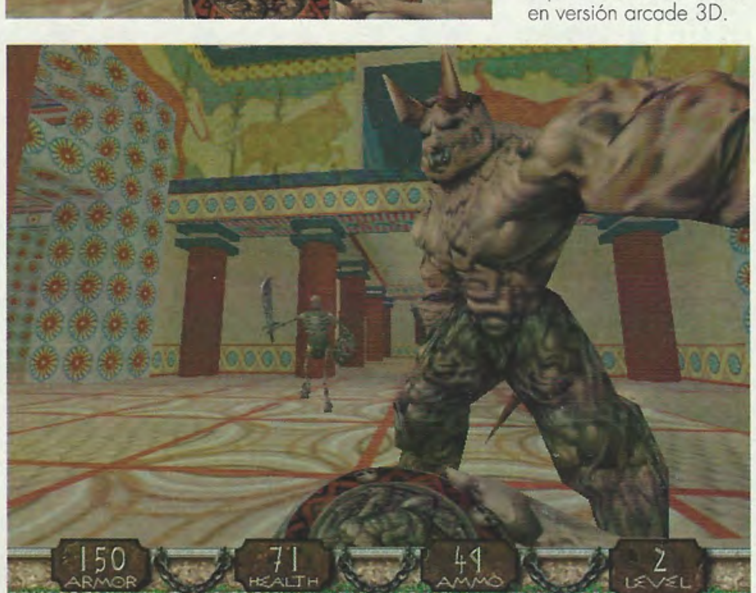
Las transparencias y las luces también están muy logradas. Algunos escenarios son oscuros, al estilo del Quake original, pero muchos otros ofrecen un considerable colorido. Los enemigos poligonales, por su parte, son ricos en detalles. Los escenarios son una complejidad considerable, de modo que satisfarán a aquellos usuarios que estén ansiosos de perderse en parajes desconocidos.

Sin embargo, hay que tener en cuenta que la riqueza visual se traduce en unos requerimientos mínimos bastante elevados. Desde luego, el programa admitirá tarjetas 3D, un accesorio que ya empieza a dejar de serlo para convertirse en algo imprescindible.

¿ARGUMENTO?

El argumento, como por lo demás es habitual en el género, se reduce a la mínima expresión. Sin embargo, ¿quién quiere un argumento para exterminar todo bicho viviente o máquina que se mueva amenazadoramente?

Los aficionados a un género que se ha mantenido al pie del cañón durante años verán con bueno ojos este nuevo lanzamiento. No aporta grandes novedades a un género manido pero al menos mantiene el nivel de las últimas apariciones en el mismo. ✦





Apocalipsis en la carretera

CARMAGEDDON 2

DESARROLLADOR	SCI
DISTRIBUIDOR	INFOGRAMES
GÉNERO	CARRERAS
LANZAMIENTO	PRÓXIMAMENTE

AUTOR: RAFAEL MARÍA



Uno de los programas de carreras más polémicos de los últimos tiempos vuelve en una segunda parte que promete mantener las mismas dosis de acción, velocidad y sangre a que ya nos tiene acostumbrados. Los más sádicos amantes de las carreras de coches vivirán a lo grande este nuevo lanzamiento del género.

Censurado en más de un país, en el que los humanos despedazados fueron sustituidos por inhumanos engendros, Carmageddon fue uno de los títulos del pasado año que más se dio a conocer fuera de los medios estrictamente lúdicos. Por doquier aparecieron retractores de un título en el que la sangre se derramaba gratuitamente y en abundancia, y eso que el programa sólo era de coches. También, por supuesto, surgieron acérrimos defensores de lo que, al fin y al cabo, no era más que un entretenido juego de carreras.





De carreras, pero de las carreras más locas y sanguinarias de todos los tiempos. Los pilotos pueden arrollar a los peatones, a los animales que les salgan al encuentro, así como numerosos objetos que les salen al encuentro. Los resultados de tales atropellos son más bien gore, con brazos desparramados tipo Salvar al soldado Ryan, charcos de sangre y cosas por el estilo, todas ellas irrevocablemente dirigidas a remover las mentes bien pensantes.

Ahora nos enfrentamos a una secuela que tiene la obligación de responder convenientemente a las expectativas creadas por su antecesor. Las mejoras introducidas en el programa son numerosas y conseguirán que el título no decepcione en absoluto a los numerosos seguidores de lo que ya es una saga.

La física de los movimientos ha sido tratada con mimo. Si en la primera parte el realismo de los golpes era considerable, ahora tu coche incluso se va despedazando con cada choque, merced a las partes móviles que posee. Se puede quebrar la luna del coche, se separan los parachoques, los alerones; incluso el capó sufrirá las inclemencias de las carreras.

Por otra parte, los pobres peatones y los animales que se las ven contigo no son ahora los planos sprites de la primera entrega, sino personajes poligonales que aportan mucho más realismo al juego y, con ello, mayores dosis de gore. La adrenalina de los "jugones" no tendrá un solo momento de descanso.



También hay que señalar que ahora la capacidad de los vehículos de interactuar con los escenarios es mucho mayor. Tienes la posibilidad de atravesar los ventanales de algunos edificios, así como romper determinadas vallas tras las que se ocultan zonas en la que te esperan power ups.

Los requerimientos del programa no serán poca cosa, pero lo cierto es que merece la pena acercarse a él. Naturalmente, contempla la posibilidad de utilizar aceleradoras 3D, con las que el juego aumentará en calidad. Un programa excelente no apto para todas las sensibilidades. ✦



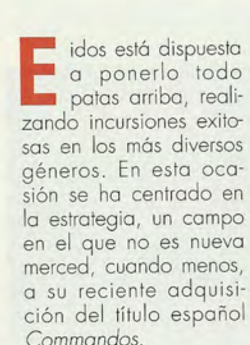


DESARROLLADOR	EIDOS
DISTRIBUIDOR	PROEIN, S.A.
GÉNERO	ESTRATEGIA
LANZAMIENTO	PRÓXIMAMENTE

AUTOR: RAFAEL MARÍA

Los violentos años veinte

GANGSTERS

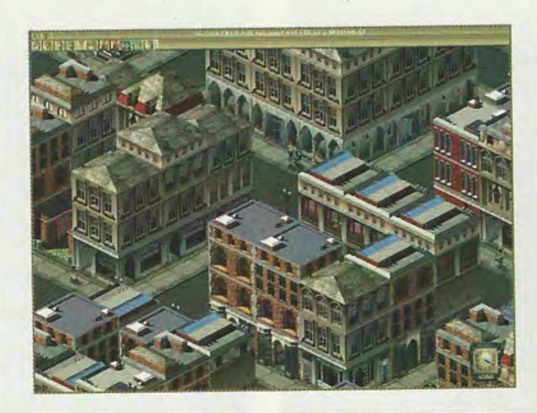


El crimen organizado recupera sus más primitivos argumentos en un programa de estrategia que nos ofrecerá lo mejor de un género en alza. Carne fresca para un buen número de aficionados que constantemente tiene necesidad de saciar su sed de dominio y de poder a cualquier precio... Aunque sólo sea dentro de un videojuego.

Eidos está dispuesta a ponerlo todo patas arriba, realizando incursiones exitosas en los más diversos géneros. En esta ocasión se ha centrado en la estrategia, un campo en el que no es nueva merced, cuando menos, a su reciente adquisición del título español *Commandos*.

Esta vez la compañía ha decidido dar un salto atrás en el tiempo, trasladándonos a la época, dorada en la distancia, de los gangsters, el contrabando de alcohol, las guerras de bandas y las matanzas nocturnas. En un mundo en el que impera la ley del más fuerte, tienes que hacerte con el mayor poder posible a cualquier precio, superando todas las trabas que acosan a un pequeño mafioso que tiene que iniciar su camino desde la nada.

La compañía programadora ha puesto bastante empeño en este producto, y lo cierto es que allí donde pone el ojo, Eidos pone la bala. Lo de la bala esta vez viene muy al caso, pues en este título de estrategia en más de una vez tendrás que tirar de cargador. *Gangsters* es fiel al género en que se encuadra, aunque no por ello deja de aportar un poco de frescura.





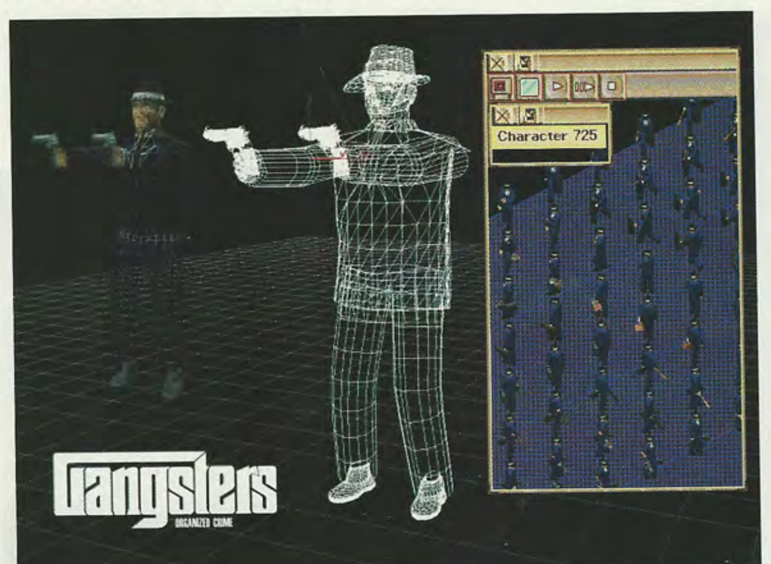




Tiene cierto encanto sentirse como don Vito en sus tiempos mozos, cuando le mereció un Oscar a De Niro. Además, uno se percata de hasta qué punto el mundo del hampa era, antes que nada, una enorme empresa en la que la imposición por la fuerza sólo era una pequeña pincelada del negocio. En efecto, tendrás que comportarte, con pistola en mano, como un auténtico gestor. Debes ser hábil, audaz en los negocios, un delfín para evitar que te atrapen y, por encima de todo, un tipo con la sangre fría.

Los gráficos son muy simpáticos, aunque a primera vista no parezcan a la altura de otros programas del momento. Controlas el juego desde una perspectiva caballera, que te permite manejar convenientemente todos los aspectos del mismo.

Se trata de un programa en el que muchos han puesto sus esperanzas, tras la lógica resaca que han producido los últimos lanzamientos del género, entre los que se encuentra el ya mencionado *Commandos*. Así pues, un título que habrá que tener muy en cuenta en los meses venideros. ✦





DESARROLLADOR	EIDOS
DISTRIBUIDOR	PROEIN, S.A.
GÉNERO	ACCIÓN 3D

AUTOR: RAFAEL MARÍA

Tenebrosa entrada en las mazmorras

DEATHTRAP DUNGEON

Las más oscuras mazmorras están esperando la aparición de un héroe guerrero o una aguerrida heroína en un título de acción que intenta seguir a los grandes de la acción 3D. Esta vez el más típico ambiente de los juegos de rol se ha cambiado de género.

Lo está haciendo muy bien, pero lo cierto es que Eidos no puede estar a la última en todos los frentes. En el campo de las plataformas 3D es, sin duda alguna, la compañía que marca la pauta en estos momentos, con su formidable Lara Croft que está siendo imitado por doquier. No así en este pequeño subgénero de la acción 3D, primo hermano en estos momentos de *Tomb Raider*.









El más importante antecedente de *Deathtrap Dungeon* es *Die by the Sword*, de Interplay, pero el programa no se acerca ni por un instante a la calidad del maestro. Eidos se ha perdido en esta ocasión probablemente porque se ha centrado en exceso en una calidad gráfica muy buena pero ha olvidado muchos otros detalles que mejoran la jugabilidad.

Los gráficos del programa son de una calidad bastante elevada, con unos ambientes tétricos y una elección de colores bastante buena. Con una tarjeta aceleradora de gráficos 3D mejorarán considerablemente, aunque se echan de menos algunos de los maravillosos efectos que estas tarjetas han permitido en otros programas.



UN DISCÍPULO POCO AFORTUNADO

Donde el programa flojea un poco es en la elección de las cámaras desde las que ves cómo se desarrolla la acción. Si recuerdas *Die by the Sword*, había una agilidad en todas las secuencias motivada por la excelente y variada elección de cámaras. En *Deathtrapa Dungeon* las vistas son pobres por este motivo. La de primera persona sólo sirve para ver el escenario, los personajes tienen poco movilidad, etc.

No está mal, por otra parte, que tengas la posibilidad de elegir entre un personaje femenino y otro masculino. Una lección, quizá, aprendida con el éxito de Lara Croft. Tanto los dos personajes protagonistas como los enemigos que aparecen están bastante bien conseguidos.

También han realizado un buen trabajo en el apartado sonoro. Las melodías que acompañan la acción no cansan demasiado pronto, y los efectos especiales de sonido responden a lo que se espera de ellos.

En conclusión, se trata de un programa que partía con grandes expectativas y ofrece calidad en muchos aspectos. Sin embargo, parece que se ha quedado a medio camino y no consigue acercarse a otros programas más frescos y, en definitiva, mucho mejores. ✦

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P133, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P200, 32 MB
ACELERADORAS	SÍ
MULTIJUGADOR	SÍ

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	79%
GRAFISMO	82%
SONIDO	80%
JUGABILIDAD	72%
TOTAL	75%

ACCIÓN TRIDIMENSIONAL Y CAVERNOSA


A LA VENTA A PARTIR DE NOVIEMBRE
O.D.T
ESCAPE... OR DIE TRYING
PlayStation
PC CD ROM
NINTENDO64
PSYGNOSIS

Desarrollador	Id Software
Distribuidor	Activision
Género	Arcade 3D

Autor: Rafael María



Acción 3D al límite

QUAKE II: GROUND ZERO

Nuevas energías para el programa que todavía se mantiene como número uno de los arcades tridimensionales. Segunda actualización oficial de un producto que está envejeciendo sólo muy lentamente y todavía permanecerá, por suerte mucho tiempo entre todos nosotros.









Ya ha habido varios candidatos para suceder al rey de los arcades 3D, el conocido *Quake II*. Uno de los más afortunados ha sido el magnífico *Unreal*, que muchos han empezado ha considerar como el lógico sucesor del trono. En muy poco tiempo podremos disfrutar con el esperadísimo *Duke Nukem Forever*, que probablemente, como su título lo indica, permanecerá para siempre en nuestros corazones.

Pero, mientras tanto, tenemos que saciar nuestra sed de acción, necesitamos nuestras raciones habituales de vísceras en las paredes. No quería sonar tan *gore*, pero lo cierto es que los títulos de este género nos permiten echar guera de nosotros toda la violencia interna que la vida cotidiana nos provoca. Dejando de lado las consideraciones psicológicas del asunto, lo cierto es que nos viene de perillas esta nueva actualización del genial e inigualable *Quake II*.

Sorprende ver lo mucho que han avanzado los productos de este género en los últimos años. Quienes en su día pudimos disfrutar de *Doom*; quienes, antes incluso, nos acercamos a *Wolfenstein 3D*, no podíamos imaginarnos que no mucho después nos llegarían programas como el presente. Entonces los mencionados títulos parecían el no va más, y de hecho lo eran, pero el rapidísimo avance en la informática, sobre todo del hardware, ha permitido una evolución inusual en









todos los géneros. Para bien, desde luego, de los aficionados.

Tenemos entre manos una nueva y emocionante misión. Como señaló acertadamente Martin Sheen en *Apocalypse Now*, "quería una misión, y por mis pecados me dieron una". El argumento de la misma, en realidad, es lo de menos. Prueba de ello es que el apartado del manual que se dedica a la historia no es más que una versión literaria de un combate cuerpo a cuerpo. Sin embargo, algo tiene la historia. Tenemos que liberar a nuestros colegas capturados por los alienígenas de turno y, de paso, acabar con todo aquello que se nos ponga por delante.

La nueva misión se compone de catorce niveles repletos de acción y de enemigos. Todos ellos se mantienen en la línea habitual del programa. Unos extensísimos mapeados se abren ante tu personaje. Las texturas elegidas no son tan oscuras como las del *Quake* original. Además, el programa posee efectos de luz muy logrados que también contribuyen a eliminar un poco la fama de oscurantista que pesa sobre este título.

Un buen número de personajes nuevos te hará frente en este programa. Todos ellos responden a la calidad poligonal que otorgó a este programa el título de líder de las 3D reales. Destacan los más grandes de todos ellos, como la definitiva Viuda Negra con la que tendrás que enfrentarte al final del programa.

Tampoco han descuidado las armas. Con enemigos nuevos, mucho más fuertes y peligrosos, necesitaremos nuevas armas por muy capaces que seamos. Así, te vas a encontrar con aparatos como un *Plasma Beam*, un rifle ETF o una *Chainsaw* (si no sabes qué es esto último, descúbrelo en el propio juego). Son armas un poco elementales, la verdad, pero hay tipos con los que hay que tener un poco de mano dura.



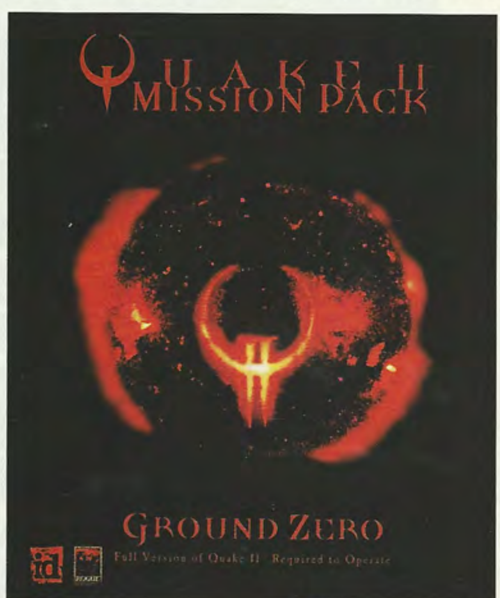


Han incluido también una serie de *power-ups* especiales para el modo Deathmatch. Se han ocupado, en efecto, de una manera muy especial de esta modalidad de juego, pues te ofrecen nada más y nada menos que diez niveles nuevos especialmente preparados para este modo. En cuanto a los mencionados *power-ups*, tienen nombres como Esfera de la venganza o Esfera del cazador. Sus efectos son devastadores y animarán hasta al más timorato de los jugadores.

Una mención al sonido. Los fondos sonoros son, en general, los mismos, pero las nuevas aportaciones en el número de personajes, armas, etc., exigían renovados efectos de sonido. Así, cada uno de los nuevos personajes viene acompañado por unos ruidos peculiares que lo distinguen de todos los demás. Lo mismo sucede con las armas de nuevo cuño y con los *power-ups* que te encontrarás en el modo Deathmatch. Sonidos de calidad y perfectamente reconocibles para cada uno de los eventos del programa.

Se trata, en definitiva, de una actualización de gran calidad, como es habitual cada vez que la casa de la que ha nacido todo el fenómeno arcade 3D, id Software, ha metido mano en sus propios productos. *Quake* sigue siendo un mito, a pesar de la enorme cantidad de títulos de calidad que han intentado hacerle sombra. Tan sólo será capaz de quitarle el trono, probablemente, el título que hemos mencionado un poco más arriba, *Duke Nukem Forever*, de próxima aparición.

Para poder disfrutar de este título, lo cierto es que necesitas tener el *Quake II* original. Sin embargo, el precio de la actualización es menor y, si de todas formas eres un amante de este emocionante género, no tendrás el valor suficiente... para perderte el programa. ✦



Características	
Sistema mínimo	P90, 16 MB
Sistema recomendado	P133, 24 MB
Aceleradoras	No
Multijugador	Sí

Veredicto	
Tecnología	76%
Grafismo	79%
Sonido	70%
Jugabilidad	82%
Total	**75%**

Revisión de un clásico

DESARROLLADOR	MONOLITH
DISTRIBUIDOR	SIN CONFIRMAR
GÉNERO	ARCADE

AUTOR: MARCOS DE ANDRÉS

La vuelta a los orígenes

GET MEDIEVAL



Siempre es entrañable escoger a uno de aquellos personajes míticos que utilizábamos en nuestro Spectrum o Amstrad y verlo ahora con todo lujo de colores y manteniendo, eso sí, la misma capacidad para jugar que tenía antes.

En los tiempos que corren en los que constantemente nos están bombardeando con segundas partes o versiones de juegos aclamados, llega Monolith y hace lo mismo, pero no haciendo una versión del último juego de moda, no señores, haciendo una versión de Gauntlet, un juego de cuando como mucho aspirabas a tener 64 k de memoria RAM y de disco duro, de cuando aún tenías la carcasa de la cinta del cassette.

Pero si en aquella época funcionó por qué no lo va hacer ahora. ¿Y de qué iba el Gauntlet? Pues de un grupo de héroes formado por magos, guerreros, y gente de la misma calaña; que se dedican a recorrer diferentes niveles y a limpiarlos de todo tipo de seres immundos que habitan por esos lares.

Así, con este planteamiento, da la sensación de ser un juego hasta cierto punto ridículo si lo comparamos con las nuevas ideas que de vez en cuando nos encontramos en algunos juegos. Pero sí tenemos en mente, que los que nos pasamos la mayor parte de nuestro tiempo delante del ordenador jugando apasionantes partidas, somos amantes de los mundos fantásticos, dominados por dragones, brujas, magos y demás seres sacados de los cuentos de Tolkien. Muchos de nosotros también somos jugadores de rol, amén de todos aquellos que quieren recordar viejos tiempos; la fórmula empleada en su momento para el Gauntlet y ahora para el Get Medieval es bastante exitosa.

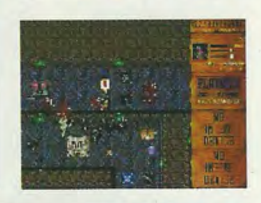
No es necesario decir que entre el Gauntlet original y el Get Medieval hay un abismo en términos de tiempo y tecnología. El primero se hizo pensando en unos ordenadores con una capacidad mínima (hasta las calculadoras actuales tienen más posibilidades que aquellos ordenadores), por el contrario el Get Medieval se ha hecho pensando en los ordenadores actuales (eso no quiere decir que vayamos a necesitar tarjeta 3D (eso espero), con lo que en términos de colorido y música habrá bastante diferencia, por supuesto siempre ha mejor.











A LA CAPTURA DE LA MAZMORRA !!!!!

El Get Medieval, aunque se trata de un arcade, nos recuerda bastante al AD&D (el juego de rol en el que se inspiró la serie de dibujos «Dragones y Mazmorras», sólo para los más antiguos). Como ya he mencionado antes, tendremos a nuestra disposición un amplio abanico de personajes para poder elegir, dependiendo de cómo sea nuestra forma de juego elegiremos uno u otro.

El personaje por excelencia de todas las aventuras es el elfo, ya sabéis, una persona no con mucha corpulencia que en el cuerpo a cuerpo no va a tener mucho éxito, aunque es esta aparente fragilidad la que le permite ser tan ágil. La cualidad que tenemos que aprovechar es por tanto la destreza, atacar a distancia con el arco y movernos rápido.

Si lo que nos gusta es el cuerpo a cuerpo siempre podremos contar con un buen guerrero (bárbaro o valkyria) con el que podremos oler el último aliento del enemigo suprimido. Si por el contrario queremos algo más sofisticado podemos utilizar el mago y dedicarnos a distancia a lanzar conjuros, a alguno le parecerá que así no se vive de verdad el combate, pero es una opción como cualquier otra. De todas formas, siempre podemos coger el bastón del mago y lanzarnos al cuerpo a cuerpo.

A los largo del juego nos iremos encontrando con diferentes tipos de monstruos malvados, que junto con las trampas, puertas y tesoros harán del juego un verdadero Dungeon y de nuestro PC el Dungeon Master. También nos encontraremos con algunas ayudas que incrementarán nuestras habilidades, como último recurso siempre podemos salvar la partida y cargarla cuando más falta nos haga. Ya sólo dependerá de nosotros el poder finalizar con éxito esta aventura que Momolith nos propone. ✦



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P90, 16 MB, 33 MEGAS
SISTEMA RECOMENDADO	P 133, 32 MB, 108 MEGAS
ACELERADORAS	NO
MULTIJUGADOR	SI

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	75%
GRAFISMO	80%
SONIDO	75%
JUGABILIDAD	90%
TOTAL	85%

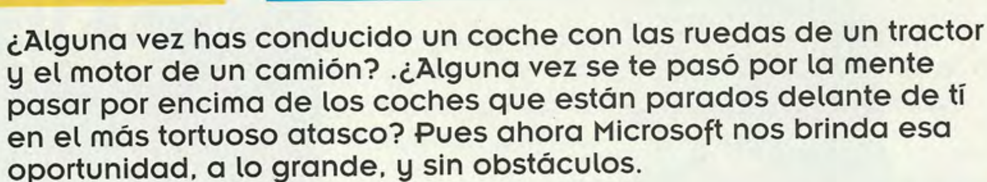
UNA BUENA REVISIÓN

DESARROLLADOR	▶	MICROSOFT
DISTRIBUIDOR	▶	MICROSOFT
GÉNERO	▶	SIMULADOR CARRERAS

Monstruoso

MONSTER TRUCK II

AUTOR: MARCOS DE ANDRÉS



¿Alguna vez has conducido un coche con las ruedas de un tractor y el motor de un camión? .¿Alguna vez se te pasó por la mente pasar por encima de los coches que están parados delante de tí en el más tortuoso atasco? Pues ahora Microsoft nos brinda esa oportunidad, a lo grande, y sin obstáculos.

En España todavía no nos ha dado por desmontar el tractor de nuestro tío del pueblo y ponerle las ruedas a la furgoneta de nuestro padre, a la par que decorarle con colores estridentes y ponerle un nombre tal como «El Enterrador», o algo así. Pero parece que en USA la idea está causando furor, tanto que incluso se montan competiciones y los vencedores son aclamados como héroes.

No vamos a entrar a discutir cómo algo que de entrada parece tan infantil puede hacer que las masas se muevan, otros se dedican a pegar patadas a un balón y nadie se queja, pero el hecho es que es así y el mundo del videojuego no es ajeno.

Las carreras de coches se han convertido en un género clásico dentro del mundo de los videojuegos, y de ahí que bastantes aficionados a los simuladores, los más comunes son todos aquellos que simulan carreras de Fórmula 1 o de Rally. Pero siempre hay mentes que buscan algo novedoso, algo que rompa con todo lo conocido, de este modo surgieron los simuladores Off-Road, coches gigantescos que dan vueltas a circuitos sin parar o se dedican a saltar y aplastar coches más pequeños.

Sentimos mucho confirmaros que, pese a quien pese, la originalidad ha muerto irremediablemente y todo es gracias a productos como este, donde gracias a la originalidad pretendida, nos topamos cara a cara con un producto de escasa imaginación.

¿REFRITO O NUEVO GUISO?

Cada vez que arrancamos las segundas o terceras versiones de un juego nos asalta la misma duda, ¿será un refrito o en cambio es la misma idea pero con un desarrollo sensiblemente mejor?, es el caso del Monster Truck Madness II, como veremos desde el momento que comencemos a jugar.

Las carreras Off-Road son por todos bien conocidas, con un coche de dimensiones en cierto modo desorbitadas nos ponemos a dar vueltas como locos a un circuito intentando, cuando menos, no quedar los últimos. Pues bien, esa es la idea, lo bueno del juego es todo lo demás, partiendo de la idea de que se trata de un juego 3D (si tenéis tarjeta mejor que mejor) y de todo lo que ello implica en cuestión de realidad.



Y es en el apartado de sensación de realidad en el que notamos las diferencias, todos los circuitos son mundos 3D totalmente interactivos, ¿qué demonios significa eso?, pues que de forma fortuita o premeditada (que os recomendamos para ver los destrozos que estas bestias pueden causar) nos apetece, en vez de seguir el circuito como dios manda, destrozar todo lo que se nos pase por mente, para así hacer de la carrera un acontecimiento de caos y destrucción, donde lo único que importa es no dejar nada en su sitio original.

Podremos destrozar todas las vallas que circundan el circuito y, por si fuera poco, también podremos dejar sin teléfono y electricidad a toda una población tirando abajo todos los postes que hacen llegar estos «lujos» a los hogares de la zona.

Y lo mejor de todo, es que estos elementos destrozados permanecen siempre en el sitio donde los dejamos «accidentalmente», para recordarnos siempre lo burros y bestias que podemos llegar a ser.

El problema que tiene un juego en el que podemos ir por donde nos de la gana, es que en alguna ocasión querremos retomar el circuito y continuar la carrera; antiguamente la solución era utilizar la función «reset» y volver a cargar, un poco aburrido si nos perdemos con bastante frecuencia. Ya sabemos que en el mundo de las carreras Off-Road se mueve bastante dinero, de esta forma, si nos perdemos mientras corremos no hay problema, llamamos a una helicóptero y rápidamente nos pondrá de nuevo en la carretera. De vez en cuando, en lugar del helicóptero, y como nota de color, nos recogerá un ave prehistórica.

Esta misma idea, la de buscar la máxima sensación de realidad, también ha sido aplicada a los coches, así es que si en una vuelta pasamos por encima a un contrario (ardua tarea si tenemos en cuenta el tamaño de estos coches) el coche seguirá tal y como le dejamos. Lo que no hemos logrado averiguar es si estos golpes, que









supuestamente deben afectar a la poca aerodinámica de los vehículos, se tienen en cuenta.

En cuanto a las novedades en el tema del manejo nos encontramos con que podemos emplear tecnología USB. Esto nos permite manejar volantes que poseen mayor realismo, podremos sentir en nuestras manos las vibraciones, los derrapes, etc. Sabremos de verdad lo difícil que es manejar un coche de este tipo.

Las competiciones se llevan a cabo en alguno de los diferentes circuitos que se incluyen, algunos son bastante realistas otros no tanto, pero por eso no dejan de ser atrayentes, al contrario, puede que lo sean más, puesto que en alguno de ellos llegaremos a hacer saltos inimaginables en nuestro mundo.

La nueva versión del Monster Truck Madness incluye cinco coches nuevos basados en modelos reales y cuatro de creación propia basados en el mundo del wrestling (comparación bastante apropiada, la verdad sea dicha). Los coches han sido realizados con todo tipo de detalles y respetando la configuración original en cuanto a la relación entre aceleración y velocidad, y la dureza de las gomas. No nos preocupemos, podemos modificar estas características y seguir con el coche que por su aspecto más nos guste.

Se incluyen dentro del juego algunas secuencias de vídeo con algún piloto o personaje del mundo de la lucha libre. Las secuencias irán apareciendo al final de cada uno de los circuitos y la persona en cuestión te dirá alguna frase digna de guardar en algún libro (por cierto fijaos en las caras de alguno de ellos).

Como es ya común en todo los juegos actuales se incluyen una opción multijugador, que antiguamente era para que jugaran dos amigos en casa uno con las teclas y el otro con el joystick, ahora es para que lo hagamos a través de la todo poderosa Red (Internet, o cable en su defecto). Para poder competir con corredores de carne y hueso, incluso quien sabe, puede que lo hagas con el mítico Iron Man (que por cierto no es el Marvel).

Lo que más echamos de menos en este juego es el no poder participar en una verdadera competición. Podemos competir en uno de los muchos circuitos, eligiendo el número de vueltas y el de competidores. Pero el no poder ver nuestro nombre en una clasificación, junto con el resto de competidores, y vernos evolucionar haciendonos sentir como un campeón de todoterreno en ristre, nos desazona un poco.

Aun así, un conjunto bien desarrollado, que cumple los mínimos que exigimos hoy en día a los chicos de Microsoft (tened en cuenta que se trata de Microsoft, los mínimos que les exigimos son realmente grandes), hacen de este juego una agradable experiencia. Si es que te gusta la violencia indiscriminada al volante, claro. ✦



Características	
Sistema mínimo	P90 16Mb 4X
Sistema recomendado	P160 32Mb 8X
Aceleradoras	Si
Multijugador	Si

Veredicto	
Tecnología	80%
Grafismo	70%
Sonido	80%
Jugabilidad	80%
Total	**80%**

La locura de los monstruck

DESARROLLADOR	▶	ION STORM
DISTRIBUIDOR	▶	PROEIN, S.A.
GÉNERO	▶	ESTRATEGIA

AUTOR: JOSÉ MIGUEL CONTRERAS

Storm Over Gift 3

DOMINION



En la línea de los juegos de estrategia en tiempo real de la pasada generación, Dominion ofrece más de lo de siempre, con poco empeño en su confección. En comparación con otros juegos del mismo estilo, como Starcraft, resulta claramente inferior en todos los aspectos. Sólo para acérrimos aficionados.





No sería justo juzgar un juego por cuatro líneas de comentario y dos cifras (especialmente si son un «4» y un «0» seguidos de un «%»). Ni siquiera un juego tan poco original y anticuado como éste.

Un poco de historia siempre es bueno en estos casos. Este programa debería haber sido finalizado hace un año, por lo menos. Aún si hubiera visto la luz por entonces (antes de Starcraft y Total Anihilation, por ejemplo), quizás hubiera sido recibido de un modo muy distinto. Pero eso era hace un año, y ahora los juegos de estrategia en tiempo real (cuando ya han sido publicados el Starcraft y el Total Anihilation) poseen una tecnología superior y más versatilidad. Juzgado por los patrones actuales, Dominion se queda un poquito corto. ¿Por qué no fue publicado entonces ? Quién sabe, pero, tras dos o tres saltos a través de varias desarrolladoras, este programa fue a parar a Ion Storm, que, como todo el mundo sabe, es la nueva compañía de John Romero (el ex-Quake jefe). Probablemente aburridos de esperar a que Daikatana, su muy esperado lanzamiento utilizando la máquina gráfica del Quake II, sea completado, decidieron entretenerse dando los últimos toques a éste Dominion. Y se nota.





Aunque sólo sea en las animaciones cinemáticas que separan misión y misión, y la presentación, porque el resto del juego sigue siendo básico, aburrido y totalmente falto de imaginación. Y eso es todo, unas animaciones con oficio y una presentación normalita para los cánones actuales.

MÁS DE LO MISMO

Se trata de un juego de estrategia en tiempo real completamente típico. Recogemos recursos y fabricamos unidades. Luego, cogemos esas unidades y atacamos al contrario. Quizás sean, o no, interesantes los recursos que debemos buscar en el juego. De todas formas, aquí están: pozos de recursos (en los que situando una refinería obtenemos eso mismo, recursos) y hombres (que se reproducen por clonación, o algo similar, en las colonias que construyamos). El juego esta cuidadosamente equilibrado, y las cantidades de recursos necesarias para fabricar cada unidad tienen sentido; hacen falta 25 hombres para equipar un solo tanque.

Existen cuatro razas distintas para elegir, pero las unidades a disposición de cada una son virtualmente idénticas (en función, si no en forma) a las de las demás. Los gráficos del terreno son aburridos, la llanura es idéntica a la nieve, al desierto o a los ríos de lava. Las propias unidades se mueven de manera antinatural y parecen «pegadas» encima del paisaje. Eso sí, cada raza posee una unidad especial que, básicamente, no sirve para nada. Aunque esto último quizás no sea totalmente cierto, porque no hemos sido capaces de jugar tanto como para llegar a ver las cuatro razas.

DOMINION

LO BUENO

Algo bueno debe tener, como por ejemplo el hecho de que el juego no posee muchos «bugs»; no se nos ha colgado ni una sola vez en lo poco que hemos podido resistir jugando. La música, aunque un poco monótona debido a su escasa variedad, tiene un pase. La Inteligencia Artificial, sin ser nada del otro mundo, no es mala. Al menos, no es peor que la de el resto de los juegos de estrategia en tiempo real. Y no pensamos destruir más árboles dedicándole más palabras al juego. ✦

CARACTERÍSTICAS		
SISTEMA MÍNIMO	▶	P100, 16MB
SISTEMA RECOMENDADO	▶	P133, 32 MB
ACELERADORAS	▶	No
MULTIJUGADOR	▶	Sí

VEREDICTO		
TECNOLOGÍA	▶	40%
GRAFISMO	▶	45%
SONIDO	▶	60%
JUGABILIDAD	▶	40%
TOTAL		40%

NADA NUEVO (Y NO MUY BUENO)


¡OKENKAI!
T O K E N K A I
JENNIFER
Azafata infiltrada
ROJAS
Narcotraficante
VINCENT
El brazo ejecutor
Dr. STRAUSS
Drogas sintéticas
BUCKY
Maleante portuario
SMITH
Camello internacional
Estrategia explosiva en
un futuro demoledor
JOSHUA X
Mercenario
ANTIVICIO
¡PREPARATE!
MISSION ONE
PC
CD
rom
COMPATIBLE
WINDOWS 98
W95
HAMMER
Technologies
HAMMER Technologies
C/ Alfonso Gómez, 42, nave 1-1-2
28037 Madrid (Spain)
Tlf. (91) 304 06 22
Fax. (91) 304 17 97
e-mail: hammert@studios.com

DESARROLLADOR	ACCOLADE
DISTRIBUIDOR	ELECTRONIC ARTS
GÉNERO	ESTRATEGIA

AUTOR: RAFAEL MARÍA

Estrategia bélica para hackers

WARGAMES



La estrategia en tiempo real ha decidido ingresar en el mundo de las tres dimensiones en un título que, por lo demás, no ha logrado escapar a los habituales clichés del género. Sólo los amantes de la estrategia sabrán sacar el máximo partido de un producto que no alcanza la alta calidad de sus geniales hermanos mayores.

Hace unos años la estrategia en tiempo real sufrió un cambio que no tenía vuelta atrás. Westwood Studios fue la responsable de tal avance, con su excelente programa *Command & Conquer*. Después de él este género ya no volvería a ser el mismo, para bien de todos sus aficionados y de la renovación de nuestro mercado.

Había tenido un antecedente de lujo, también de la misma compañía, llamado *Dune*, que a muchos traerá reminiscencias, para bien o para mal, de la película de David Lynch y el fenomenal libro original. Pero el programa que lideró la renovación del género fue *Command & Conquer* y, un tiempo después, su segunda parte *Red Alert*. Después han surgido multitud de títulos clónicos que intentan aprovecharse de una manera o de otra de la fiebre de la estrategia.

Por otro lado hay que señalar la segunda vertiente del género, encabeza por *Warcraft* y sus inevitables secuelas, entre las que destaca *Starcraft*. Durante un tiempo estas dos distintas orientaciones de la estrategia en tiempo real se repartieron el pastel, con un sinfín de títulos que bailaban entre uno y otro. Algunos de ellos alcanzaban una gran calidad y muchos otros eran programas del montón. Pero ninguno de ellos se atrevía a innovar... O no sabía cómo.

Estrategia en tiempo real con las virtudes y defectos del género

LA INNOVACIÓN

Recientemente, sin embargo, hemos podido ver algunos cambios dentro del género. Finalmente ha habido varios programas que han encontrado la manera de mover hacia delante un género que, sin esos nuevos alientos, empezaba a correr el peligro de estancarse. Se trata de títulos como *Battlezone*, *Commandos* o el más reciente *Urban Assault*. De hecho, ninguno de ellos introducía elementos nunca vistos antes, pero al menos habían descubierto la manera de combinar elementos conocidos por todos en novedosas composiciones. Es una forma de asegurarse el mercado pero realizar aportaciones en el campo de la innovación.





El más original es el caso del español *Commandos*, con una especie de estrategia cooperativa en la que manejas a un pequeño grupo de personajes. Era una idea que ya barajaban otras compañías, pues en seguida pudimos ver *Mech Commander*, con algunos rasgos en común aunque inferior calidad. Los otros dos títulos mencionados se limitaban a introducir elementos de arcade en el desarrollo de la estrategia. Lo hicieron tan acertadamente que los dos programas son, de hecho, entretenidos y muy jugables.

El caso de *Wargames* es distinto, aunque a su manera los programadores han intentado dar un paso adelante. La principal aportación del juego es la utilización de un motor 3D en la





JUEZ Y JURADO · WARGAMES













realización de los gráficos. Todos los elementos que aparecen están realizados mediante gráficos vectoriales, lo que incrementa la sensación de realidad que proporciona.

Hay que tener en cuenta las implicaciones de este tipo de gráficos. Cuando hagas reventar alguna unidad o edificación, por ejemplo, se romperá en pedazos. Además, el entorno en que se desarrolla la acción es tridimensional. Puedes moverte en cualquier dirección y también acercarte o alejarte mediante un útil zoom. El programa está muy bien realizado en este sentido.

De todas formas, las tres dimensiones se cobran su precio, en ocasiones con creces. Los elementos tridimensionales, por ejemplo, nunca tienen un excesivo número de polígonos. Si así fuera el programa se ralentizaría demasiado. Así, quizá las unidades te parezcan a menudo demasiado simples. Esto se intenta cubrir, nunca mejor dicho, con texturas muy bien escogidas; sin embargo, no siempre logran ocultar esa parquedad vectorial.

Un entorno tridimensional en el que aún queda alguna que otra rémora

IDÉNTICO SISTEMA

Sin embargo, el sistema de juego es, al final, similar, una vez más, a *Command & Conquer* en sus versiones más avanzadas. Las mejoras acaban por no quedar en otra cosa que un lavado de cara gráfico. Un lavado de calidad, eso sí, pero no suficiente para marcar un camino que tenga futuro.

Tenemos que dedicar unas palabras acerca del argumento que estructura el juego. La WORP ha realizado un programa de alto secreto, que será capaz de controlar cualquier conflicto bélico sin que sea necesario que los humanos intervengan. Tú eres un hábil *hacker* que ha logrado introducirse en el sistema y se dedica a divertirse guerreando. Un argumento poco usual en este género que sirve como simple justificación para el desarrollo de la acción.

Las misiones están divididas en otras menores, lo que alarga la vida del programa. Sin embargo, la inteligencia que se ha implementado a las unidades enemigas no es demasiado elevada, de modo que los más expertos no tendrán especiales dificultades para avanzar.

Hay que controlar los elementos que tiene en las manos el jefe de los ejércitos de cualquier primera potencia mundial, con especial atención a los presupuestos y al manejo de la economía de guerra. En este sentido se puede decir que hay algunos elementos de estrategia económica.

Los sonidos que se escuchan no son nada especial. Las típicas voces de mando, las habituales explosiones poco efusivas de la estrategia, etc. Las melodías, por su parte, se limitan a servir de telón de fondo, sin incordiar pero sin destacar.

Los aficionados a la estrategia agradecen siempre los títulos que están centrados en ella. Por ello este producto tendrá su público. Sin embargo, las últimas aportaciones en este campo no dejan mucha cabida a programas, como el presente, que se queden en un nivel medio. ✦

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P133, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P200, 32 MB
ACELERADORAS	SÍ
MULTIJUGADOR	SÍ

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	80%
GRAFISMO	75%
SONIDO	70%
JUGABILIDAD	80%
TOTAL	75%

DIRIGE TU PROPIO EJÉRCITO

DESARROLLADOR	CODEMASTERS
DISTRIBUIDOR	PROEIN, S.A.
GÉNERO	CARRERAS

AUTOR: RAFAEL MARÍA

Velocidad escocesa

COLIN MCRAE RALLY

La velocidad vuelve a tomar cuerpo dentro de nuestros queridos PCs merced a un programa que nos permite controlar uno de los formidables coches de rallies. En esta ocasión el título ha sido apadrinado por el conocido corredor escocés Colin Mcrae.

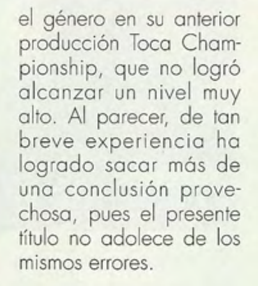


Mucho se ha hecho y mucho se ha dicho ya sobre los programas de carreras de coches, pero no se cansan de sacar continuamente nuevos títulos dedicados a un mundo fascinante. Y lo cierto es que, si los títulos alcanzan una calidad media razonable, tienen una acogida maravillosa entre los usuarios de ordenadores. Y no digamos ya cuando se trata de programas muy buenos. Entonces el éxito está asegurado.

Cabe mencionar alguno de los títulos de gran éxito de este género. Entre los más grandes de los últimos años se encuentran *The Need for Speed* y *Screamer*. Las dos series han visto ya multitud de lanzamientos y han cosechado un enorme éxito a lo largo de todo el mundo. Hay muchos otros, especialmente centrados en el mundo de los rallies, como el presente, pero incluso la saga *Screamer* cayó en esta rama del género.

UN PROGRAMA DE PRIMERA FILA

La calidad de *Colin McRae* Rally está a la altura de los más grandes del género, de modo que no defraudará a quienes se acerquen a sus establecimientos habituales en busca de carne fresca para su adrenalina. Codemasters, la compañía programadora de este título, ya se encontró con el género en su anterior producción Toca Championship, que no logró alcanzar un nivel muy alto. Al parecer, de tan breve experiencia ha logrado sacar más de una conclusión provechosa, pues el presente título no adolece de los mismos errores.



Las opciones de juego que te ofrecen son, ni más ni menos, a las que nos tienen acostumbrados en los programas del género. Se trata de Campeonato, Rally único, Escuela de Pilotos, etcétera. En la primera de ellas, Campeonato, tienes que ir superando todas las pruebas a las que te enfrentes para poder pasar a la siguiente. La cantidad de las pruebas que tienes a tu disposición depende del nivel de dificultad que hayas elegido.

Dentro de Rally único solamente tienes que enfrentarte a una carrera, en una función que en otros programas se llama sencillamente Arcade. Pues bien, es muy útil para tomar un primer contacto con el juego. Puedes hacerte con los controles y con la lograda física del juego. También es una manera de desentenderse de las complicaciones de un campeonato, aunque las posibilidades son menores.

Por último, comentaremos dentro de las opciones la Escuela de Pilotos, ideal para aquellos jugadores inexpertos que quieran familiarizarse con la técnica y las posibilidades de la conducción. Aprenderás a controlar el vehículo sin muchos problemas, de modo que si eres un novato no lo dudes y lánzate.

COCHES REALES

Los coches que tienes a tu disposición pertenecen todos ellos al campeonato mundial de













rallies. Se trata del Renault Megane, el Seat Ibiza, el Toyota Corolla, el Subaru Imprezza, el Skoda Felicia y el Volkswagen Golf. Por otra parte, encontrarás alguno que otro oculto, así que no te desanimes. La física de todos ellos está muy conseguida. Además, los modelos están fielmente realizados, de manera que se irán deformando a medida que los golpees, e incluso llegarán a perder alguna que otra pieza. Destacan los reflejos que puedes ver sobre ellos, así como excelentes detalles como el barro que los ensucian en escenarios tormentosos.

Aunque de primeras parecen un poco simples, los circuitos son excelentes. Esta primera impresión se debe a que el primer escenario al que te enfrentas es el más pobre de todos. Se trata de Nueva Zelanda, y lo cierto es que desanima un poco encontrárselo de entrada. Sin embargo, en cuanto pases a los siguientes verás que están todos ellos muy trabajados.





Los gráficos son lo más destacado del programa. La tarjeta 3D no es obligatoria, pero mejora considerablemente la apariencia del título. Los efectos especiales abarcan niebla, lluvia, nieve, fases nocturnas, etc., y están muy conseguidos. También habrá explosiones, cristales rotos, choques y todos los efectos visuales que uno espera de un juego similar.

Mención aparte merecen las cámaras a través de las cuales puedes seguir el juego. Te ofrecen las habituales vistas desde fuera y desde dentro del coche. Sin embargo, desde dentro puedes ver el volante y tus propias manos, un detalle que había desaparecido de alguno de los últimos juegos del género.

Una última palabra para el excelente apartado sonoro del programa. Para empezar, las melodías de fondo son muy buenas: acompañan los momentos cumbre con calidad. Pero son mejores aún los efectos FX, que te envuelven en la acción. El ronroneo del motor varía adecuadamente según sean los cambios a los que lo sometas. Además, los efectos gráficos siempre están acompañados por ruidos ad hoc, como choques, piezas desencajadas y alguna que otra explosión.

En fin, hay que reconocer que el maestro Colin McRae no ha prestado su nombre en balde. Se trata de uno de los mejores programas del género que se pueden encontrar en estos momentos en el mercado. Es aconsejable para los expertos amantes de los juegos de carreras, aunque también está indicado para quienes empiecen de cero, merced a su interesante Escuela de Pilotos. ✦



Características	
Sistema mínimo	P133 16Mb
Sistema recomendado	P200 32Mb, Tarjeta 3D
Aceleradoras	Sí
Multijugador	Sí

Veredicto	
Tecnología	88%
Grafismo	90%
Sonido	85%
Jugabilidad	90%
Total	**90%**

La velocidad en nuestras venas

DESARROLLADOR	MICROSOFT
DISTRIBUIDOR	MICROSOFT
GÉNERO	ESTRATEGIA


AUTOR: RAFAEL MARÍA

Asalta una ciudd fantasma

URBAN ASSAULT

Además de tratarse de un género que en estos momentos se encuentra en lo más alto, el de la estrategia nos está trayendo en fechas recientes multitud de ideas novedosas, todo un soplo de aire fresco en el mercado. Este interesante producto de Microsoft supone otro avance en un campo que da mucho juego.

En efecto, en los últimos meses el mercado del software de entretenimiento se ha estremecido merced a las últimas aportaciones al género de la estrategia. El caso más reciente, del que no nos cansaremos de hablar, es el del programa de la compañía española Pyro Studios, *Commandos*. Este título dio muestras de que a la estrategia le quedaba mucho tiempo de vida, y así está siendo.

Más en la línea del *Urban Assault* apareció el interesantísimo *Battlezone*, explorando un camino que ha satisfecho más a Microsoft. Dentro de *Battlezone* los usuarios no se limitaban a realizar las funciones puramente estrategicas. Se veían obligados a tomar parte en la acción entrando en la zona de lucha.

Los dos mencionados productos han abierto las miras del sector estratégico del mercado. Ante la avalancha de clones de la más diversa calaña de *Command & Conquer* y *Red Alert*, muchos temíamos que la estrategia en tiempo real que estancase definitivamente. No ha sido así, y esperamos que los programadores se atrevan por los caminos todavía no explorados.

Urban Assault va por el mismo camino que *Battlezone*. No se puede decir que sea un programa de estrategia pura, pues el ingrediente arcade es tan fuerte o, digamos, da tanto sabor que acaba por trasladarse a todo el resto del juego. Siempre que se mezclan dos géneros se corre el peligro de crear un híbrido carente de interés.



No es el caso de este título de Microsoft. En él los toques arcade se producen con tanta naturalidad que no desentonan con el resto. De hecho, son un aliciente más, pues de alguna manera logran introducirte en el programa con mayor fuerza y, por tanto, te implicas más en los distintos movimientos estratégicos que realizas.

LA ESTRATEGIA

De todas formas, el programa como título de estrategia es excelente en todos sus aspectos. La humanidad se ve sumida en un futuro caótico en el que no queda más que los restos de las grandes obras de nuestra civilización. Tu misión es hacerte con el control frente a las hordas de enemigos que te asedian. Por supuesto, no faltan los extraterrestres entre ellas, que ven en la hecatombe de nuestro querido planeta una oportunidad única de hacerse con su control.

LOS COMBATES

En cualquier momento del desarrollo del juego puedes incorporarte personalmente a cualquiera de las batallas que estén teniendo lugar bajo tus órdenes. En las batallas tendrás la posibilidad de controlar diversas unidades, que elevan la emoción del arcade hasta cotas insospechadas...

Los gráficos del programa son, en general, de una calidad muy elevada.

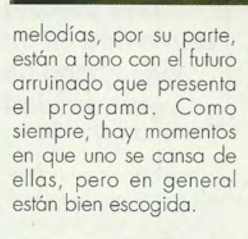












El ambiente decadente, con edificios semiderruidos, cielos con ineludibles restos de contaminación y personajes salidos del Averno, está muy logrado. Sin embargo, algunos escenarios se antojan un poco escasos, con unos elementos demasiado parecidos entre sí.

El entorno de los combates es tridimensional. El juego viene optimizado para el uso de tarjetas aceleradoras de gráficos 3D. A pesar de que los tonos que predominan son, por necesidad, bastante oscuros en su mayoría, con una tarjeta 3D la vistosidad de los efectos gráficos es considerable. Disfrutarás de la niebla, las transparencias, los efectos de luz, etc., y todo ello en el fragor de la batalla.

Los efectos especiales de sonido también son de considerable calidad. No han querido descuidar un aspecto que muchas veces estropea un poco los programas. Así, todos los excelentes efectos visuales están siempre convenientemente acompañados por sonidos que reflejas explosiones diversas, disparos, golpes, el ruido de la batalla, etc. Las melodías, por su parte, están a tono con el futuro arruinado que presenta el programa. Como siempre, hay momentos en que uno se cansa de ellas, pero en general están bien escogida.

Hay que señalar, por último, la posibilidad de acceder a las opciones multijugador que ofrece este título. Hasta cuatro jugadores pueden conectarse en red para compartir las iras ajenas, tanto en lo que se refiere a la estrategia como en lo que toca a la parte arcade. Es entonces cuando un programa de estas características toma toda su fuerza, cuando puedes reunirte con tus amigos en fraternales combates.

Todo ello viene a confirmar el creciente impulso con el que Microsoft se ha ido introduciendo en el mundo del software de entretenimiento. Sus comienzos en este sector, salvando el caso de *Flight Simulator*, fueron un poco tímidos, pero ha ido despegando poco a poco para situarse en primera línea con programas como *Age of Empires* o el presente *Urban Assault.*

Se trata, en resumen, de un producto de calidad que abarca un amplio espectro de mercado. Se acercarán a él tanto los amantes de la estrategia como los que prefieran convivir con las peligrosas balas del futuro. ✦



Características	
Sistema mínimo	P120, 16 Mb
Sistema recomendado	P200, 32 Mb, Tarjeta 3D
Aceleradoras	Sí
Multijugador	Sí

Veredicto	
Tecnología	88%
Grafismo	90%
Sonido	85%
Jugabilidad	90%
Total	**90%**

El sucesor de Battlezone por naturaleza

DESARROLLADOR	KALISTO
DISTRIBUIDOR	UBI SOFT
GÉNERO	PLATAFORMAS 3D

AUTOR: RAFAEL MARÍA

Plataformas 3D de película

EL 5º ELEMENTO

La audacia de Lara Croft ya ha producido un buen número de sucedáneos de considerable calidad, que siguen la estela del maestro, como es el caso del presente título. Basado en la conocida película homónima, se trata de un sólido plataformas 3D que hará las delicias de todos los aficionados al género.

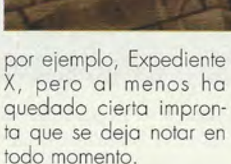
Pocas veces un videojuego ha intentado seguir los pasos de una película tan fielmente, y pocas veces ha conseguido hacerlo con tanta eficacia como los muchachos de Kalisto en esta ocasión. En efecto, aquellos que se acercaron a la pantalla grande para disfrutar de una película de acción futurista como El quinto elemento podrán reconocer sin dificultad las imágenes del juego, y aun parte de su historia. Después de haber realizado un gran trabajo con el programa Nightmare Creatures, comentado en este mismo número, Kalisto confirma el excelente estado de salud que viven sus filas de programadores.

El único actor del filme que no ha cedido sus derechos de imagen para la ocasión es Bruce Willis, aunque el personaje que ha nacido de su actuación sea similar a él en muchos aspectos. Milla Jovovich, la otra protagonista de la película, modelo, actriz y cantante, sí aparece, y tan real que tienes la maravillosa sensación de que se encuentra dentro de tu propia habitación. En este sentido, la heroína del celuloide es una digna sucesora, o al menos contrincante, de Lara Croft (que, por cierto, muy pronto sufrirá el proceso inverso para pasar al cine).

Una película convertida en un videojuego de gran calidad



Es posible ver en imágenes extraídas de la película a los más importantes secundarios de la misma, entre los que se encuentran Ian Holm o el cotizado Gary Oldman. Incluso da la sensación de que detrás de las secuencias de acción se encuentra la mano del maestro francés Luc Bessson, que demostró su pericia en el género con las brillantes secuencias de Nikita, dura de matar y El profesional. Quizá no ha sido posible implicar en el proyecto a tanta gente de la versión original como en el caso de, por ejemplo, Expediente X, pero al menos ha quedado cierta impronta que se deja notar en todo momento.



Si el argumento y los motivos están tomados del film, la mecánica y el manejo del programa siguen las pautas marcadas por el gran innovador del género, Tomb Raider, que ha visto su tercera entrega en estos días. Se trata de un arcade de plataformas 3D en el que manejas al protagonista desde atrás. Hay quizá algunos elementos de aventura, que también se dejaban notar incluso en las aventuras de Lara, pero todos ellos se deben única y exclusivamente al desarrollo argumental, que los necesita.



EL ELEMENTO SUBVERSIVO

Puedes escoger entre manejar al quinto elemento, Leeloo, interpretada en la pantalla por Jovovich, o al recio Korben, un veterano de las armas que se ha metido a taxista, aunque a un taxista del futuro que vuela rozando los rascacielos y arriesgando su vida en un tráfico endiablado.

Cada uno de ellos tiene unas virtudes y unos defectos que se reflejan en las distintas acciones que realizan. Hay fases en las que te verás obligado a manejar a uno de ellos en concreto. Leeloo es toda una potencia física, ágil y rápida, y únicamente maneja armas arrojadizas. Korben, sin embargo, es algo más torpe pero tiene a su disposición tanto la pistola como todas las armas que encuentre en su camino. Lo más curioso de este personaje es que durante todo el juego, y la película, se dedica a defender a alguien que es mucho más capaz y fuerte que él. Es un detalle que reviste de cierta ternura su brusquedad y sus modales de héroe.

El quinto es el elemento clave que permitirá salvar a la humanidad

Tienes que recorrer los distintos escenarios 3D haciéndote con todos los objetos que encuentres en tu camino y eliminando a todos los enemigos que te salgan al paso. A veces te verás obligado a saltar o agacharte para poder seguir avanzando, o bien para encontrar el camino correcto, pero siempre hay una manera para seguir adelante. Los mapeados del programa están bien pensados y estructurados, y la dificul-







que para un jugador avezado tampoco revisten una excesiva complicación. Los objetivos finales del programa, por lo demás, son similares a los de la película: esto es, salvar la humanidad con los cinco elementos que desde la noche de los tiempos protegen el planeta. El quinto y más perfecto de ellos es la propia Leeloo, cuyo cuerpo posee toda la perfección imaginable y en cuya alma cabe todo el universo.

Los escenarios reproducen fielmente los decorados del filme

ra de unos gráficos muy buenos. Se oyen los pasos, las explosiones, los disparos, los golpes.

Y todo ello no vamos a decir que como si fuera real, pues no hemos vivido nada parecido, pero sí al menos como si se tratara de... una película. Por otra parte, las melodías de fondo mantienen la calidad de la banda sonora original de la película. Recordaréis, si lo habéis visto, que el film estaba plagado de canciones muy de los 90; incluso la famosa escena de la ópera tiene un toque muy moderno.

Así pues, se trata de un programa de gran calidad que se enmarca dentro de un género que está en estos momentos en alza. No hay que olvidar que se encuentra, al fin y al cabo, a la zaga del gran Tomb Raider, pero posee interés suficiente para atraer tanto a desconocedores del género como a quienes ya lo han disfrutado anteriormente. ✦

tad que tiene salir de los mismos se encuentra muy bien ajustada.

EXCELENTES GRÁFICOS

Los ambientes están sacados de la película y reproducen de manera muy acertada algunos de los decorados que pudimos ver en la misma. Aparecen, en efecto, lugares como el espacio puerto, la oficina de Zorg, el laboratorio, etc. El modelo que han tenido es muy bueno, pero hay que reconocer que el trabajo de recreación ha sido óptimo. Los colores utilizados son excelentes, aunque en algunas misiones parecen demasiado oscuros.

La forma de mostrarnos un futuro no demasiado lejano, en ciertos aspectos íntimo, merece una mención especial, pues toma desde las referencias directas a la película de la que viene el juego hasta los inevitables guiños a clásicos como Blade Runner, las sagas espaciales o incluso Desafío Total. Las comparaciones con muchos de ellos son inevitables, como todos los títulos que intentan mostrar lo cotidiano de la ciencia ficción, aunque conviene decir que los ambientes poseen, aun así, una entidad propia.

La calidad gráfica es muy buena, quizá lo mejor de todo el programa. Los escenarios poligonales poseen una considerable profundidad y los sucesivos personajes a los que te tendrás que enfrentar están perfectamente modelados. Por no hablar, por supuesto, de los protagonistas, que están perfectamente recreados. Han cuidados los más mínimos detalles de diseño, desde las ropas que cubren a los protagonistas hasta los elementos que aparecen en los escenarios.

Hay que señalar que saca un buen partido de la aceleración por hardware, de modo que si posees una tarjeta aceleradora de los gráficos tridimensionales podrás disfrutar verdaderamente con el juego. Los movimientos se agilizan en gran medida, apenas existe pixelación cuando te aproximas demasiado a las paredes o los personajes y los efectos visuales que aparecen por doquier son mucho más vistosos. La compresión de los vídeos extraídos de la película no es excesiva, de modo que se dejan ver con gusto.

FIEL A LA PELÍCULA

El programa se compone de dieciséis misiones, de dificultad creciente.

En todos ellos te verás obligado a cumplir con ciertos objetivos, así como a resolver algún que otro enigma, que no sorprenderá a los espectadores avisados del filme. Para un neófito serán todo un reto, aunque

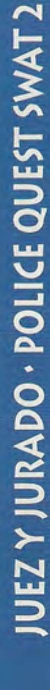
Se trata de un producto de primera línea, y por ello sus responsables han puesto un exquisito cuidado en todos los detalles. De este modo, si los gráficos eran brillantes el sonido del juego es excelente en todas sus partes. Los efectos especiales sonoros saben estar a la altu-

Características	
Sistema mínimo	P133, 16 Mb
Sistema recomendado	P200, 32 Mb, Tarjeta 3D
Aceleradoras	Sí
Multijugador	No

Veredicto	
Tecnología	88%
Grafismo	90%
Sonido	90%
Jugabilidad	93%
Total	**90%**

Una emocionante película de acción





DESARROLLADOR	SIERRA
DISTRIBUIDOR	COKTEL
GÉNERO	ACCIÓN

AUTOR: RAFAEL MARÍA

En la lucha contra el mal

POLICE QUEST SWAT 2

Una vez más el cuerpo especializado en terrorismo de la policía norteamericana se introduce en un videojuego para regocijo de los amantes de los títulos de acción. Se trata de un programa de estrategia "policial" en tiempo real al estilo Command & Conquer.

Police Quest es una de las más conocidas sagas que la compañía Sierra On Line, y eso que este sello americano ha puesto en órbita muchas de ellas, y muy famosas. En esta segunda parte intenta aprovechar el tirón de la estrategia en tiempo real con un grupo de policías especializados de los Estados Unidos.

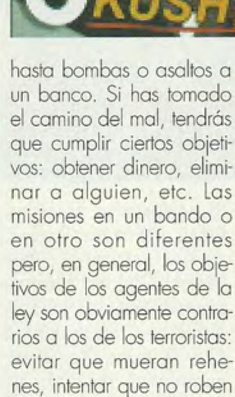
Tienes que asumir el papel de un honorable ciudadano que decide introducirse en las filas de la policía. Sin embargo, entrar en los cuerpos especiales antiterrorismo no es cosa fácil. Tendrás que pasar por unas fases de aprendizaje, entre las que destaca la escuela en la que debes afinar tu puntería.

Además, en las primeras misiones a las que te enfrentas tienes que tener calma, pues serás el último de a bordo. Sin embargo, a medidas que vayas realizando méritos irás subiendo de grado hasta que controles el equipo que se enfrenta a los malos de turno. También puedes tomar partido por el bando contrario, convirtiéndote en un terrorista que toma animosas medidas contra el estado.

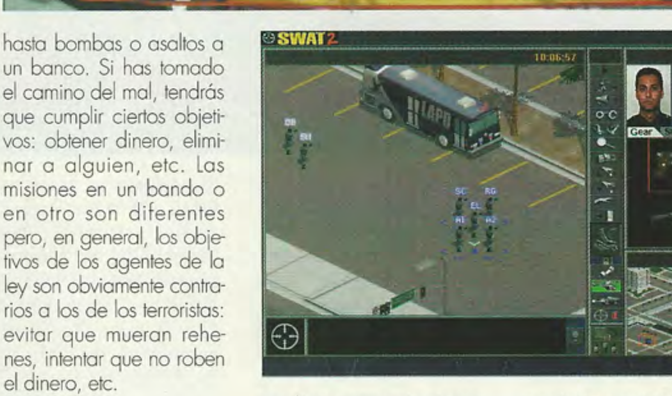
REAL COMO LA VIDA MISMA

Se ha cuidado mucho la representación de los policías y las peripecias por las que pasan. Las fichas con los aguerridos rostros de los oficiales son muy completas, con datos como su cargo, sus características, su especialización, etc. También es bastante fiel a la realidad el proceso de selección del personaje y las pruebas a las que se tiene que enfrentar.

Puedes elegir cualquiera de los dos bandos en lid



Cada una de las campañas (sólo hay dos de ellas, un número que se nos antoja un poco escaso) que componen el programa se encuentra dividida en 15 escenarios muy completos. Las misiones son de lo más variado: pueden ir desde disputas más o menos caseras hasta bombas o asaltos a un banco. Si has tomado el camino del mal, tendrás que cumplir ciertos objetivos: obtener dinero, eliminar a alguien, etc. Las misiones en un bando o en otro son diferentes pero, en general, los objetivos de los agentes de la ley son obviamente contrarios a los de los terroristas: evitar que mueran rehenes, intentar que no roben el dinero, etc.



Como policía debes tener en cuenta que casi siempre es más efectivo realizar negociaciones que utilizar la fuerza bruta. De hecho, en realidad pocas veces tendrás que utilizar tu pistola, aunque algunas detenciones pueden ser un poco violentas. No puedes perder de vista, además, tu función dentro de la sociedad; al fin y al cabo perteneces al cuerpo de policía y no puedes liarte a tiros a diestro y siniestro. Es más, si por error matas a algún pacífico ciudadano se te puede caer el pelo, como quien dice.



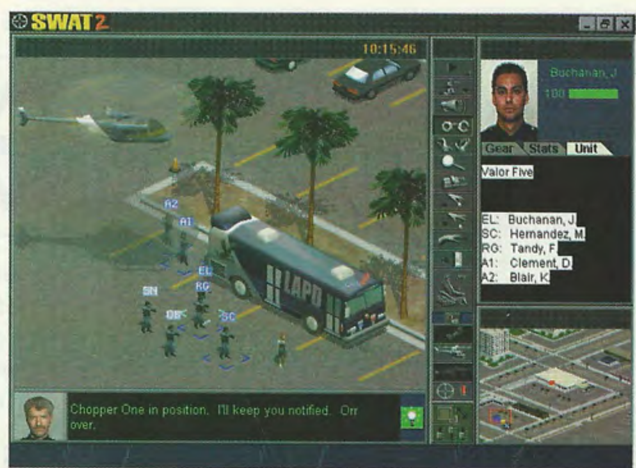
EL TERRORISMO PUEDE SER SANGRIENTO

Así pues, si lo que quieres es un poco de acción y olvidarte de las acciones estrictamente estratégicas, intenta ponerte al frente de los terroristas. En ese caso debes cuidarte de algunos factores, lógicamente, como no eliminar a un rehén de más, pues te puede costar la pérdida de las ganancias esperadas. Recuerda que eres un terrorista, no un asesino en serie, y todas tus acciones tienen que centrarse en un punto determinado.

Todo el programa está lleno de detalles de calidad que aumentan el realismo de la acción. Están perfectamente reflejados, por ejemplo, los sentimientos que pasan por los policías, como las reacciones de pánico en un tiroteo, el síndrome de Estocolmo,











etc. Esto es lo que hace que el programa logre cautivar a los usuarios. Además, merced a este tipo de detalles aunque empieces de nuevo una misión y hagas más o menos lo mismo, los resultados serán totalmente diferentes, dependiendo de ese "más o menos".



ALGUNOS DETALLES POCO CONSEGUIDOS

La interfaz de manejo se aleja un poco, desgraciadamente, del realismo general que posee el programa. En la ventana de información, por ejemplo, en la que aparecen los comentarios de los oficiales, el resultado de las acciones, etc., se amontonan los textos, y tienes que ponerte a perder tiempo para poder verlos todos.

Los gráficos son de una calidad bastante alta, si tenemos en cuenta que se trata de un programa de estrategia. En la misma línea de realismo, los escenarios se encuentran repletos de detalles como postes indicadores que parpadean, tiendas, peatones, etc. El sonido también cumple su función, aunque todos los diálogos aparecen también en la ventana de comunicación.

Hay que comentar, por último, que en algunos momentos el exceso de interés en mantener el realismo actúa en detrimento de la jugabilidad del programa. Debes atender a tantos detalles en determinadas ocasiones que te puedes olvidar un poco de tus objetivos y, lo que es lo mismo, del sentido final del juego.

Por lo demás, se trata de un programa que desde luego merece la pena ver; interesará sobre todo a quienes quieran sumergirse en un nuevo programa de estrategia que puede aportar algo nuevo cada vez que se comienza. Así pues, se lo recomendamos a los amantes del género. ✦



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P133, 16 MB, CD 4x
SISTEMA RECOMENDADO	P200, 32 MB, CD 16x
ACELERADORAS	NO
MULTIJUGADOR	SÍ

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	83%
GRAFISMO	85%
SONIDO	80%
JUGABILIDAD	80%
TOTAL	82%

ESTRATEGIA CON ALTAS COTAS DE REALISMO

DESARROLLADOR	▶	KALISTO
DISTRIBUIDOR	▶	PROEIN, S.A.
GÉNERO	▶	ACCIÓN 3D

AUTOR: RAFAEL MARÍA

Nuestras peores pesadillas

NIGHTMARE CREATURES

Un científico loco, inocentemente maligno, del siglo pasado ha permitido que las más oscuras criaturas de nuestras pesadillas se liberen y campen a sus anchas por la realidad... Tendrás que enfrentarte a los más terribles engendros en un título que hay que disfrutar con nervios de acero y un estómago a toda prueba.





El mito del científico genial que afronta la enorme oscuridad que nos acecha más allá de la ciencia fue magistralmente reflejado por Mary Shelley en su Frankenstein, y es por todos conocido. También conocemos todos, como nos mostró tan ilustre fabuladora, las consecuencias nefasta que pueden acarrear tales investigaciones.





Pues bien, en *Nightmare Creatures* nos encontramos en el nebuloso Londres del siglo pasado, una ciudad en la que han surgido brillantes intelectos y también terribles criminales de todo tipo. El científico responsable de que tengamos que librar la ciudad de monstruos inmundos es Adam Crowley, que ha liberado los más repugnantes bichos de nuestras pesadillas.

Así se inicia este excelente programa que han realizado los chicos de Kalisto. Esta compañía se encuentra en un excelente estado de forma, como demuestra otra excelente aportación de su división francesa, *El quinto elemento*, comentado unas páginas atrás. Esta vez se han remitido al más clásico género de acción, pero también en él han logrado un producto de calidad.

DOS PROTAGONISTAS

Puedes elegir entre un personaje femenino, Nadia, o bien uno masculino, Ignatius Blackward, para enfrentarte a las tropas del mal. Cada uno de ellos tiene unas características distintas que se hacen notar en el transcurso de los sucesivos combates que tienen que llevar a cabo. El arma de Ignatius, por ejemplo, es un cayado, y la de Nadia una espada, lo que se refleja en su forma de combatir. Por lo demás, la animación de los dos personajes es excelente. Tienen una enorme variedad de movimientos y te permiten realizar multitud de golpes distintos, entre ellos algunas excelentes combinaciones.

El Londres del XIX se ve invadido por nuestras pesadillas

Las tres dimensiones en que se desarrolla no deben ni asustar ni engañar a nadie. El sistema de juego es el mismo que hemos podido disfrutar en programas más antiguos del género. Te desplazas por unos escenarios tridimensionales y tienes que luchar contra todo aquel que te salga al paso. También debes recoger a tu paso una serie de objetos que se encuentran diseminados por los escenarios, tales como armas y recargas de energía y armamento.

El más inmediato *Die by the Sword* alcanzó una altura similar, si no mayor, que el presente título. De hecho, la calidad gráfica del programa de Interplay era quizá mayor, pues sus escenarios eran quizá más brillantes, con un colorido en el que no cabe que haya demasiados errores.



Los escenarios de *Nightmare Creatures* son tétricos, como corresponde, con ambientes






como los subterráneos de Londres y lugares similares. Además, están realizados con multitud de polígonos. Tantos, que han tenido que reducir el número de enemigos que aparecen por pantalla. No se nos echarán encima las hordas de monstruitos típicas de los arcades 3D. Sin embargo, esto no hace que la jugabilidad disminuya, pues están todos ellos perfectamente distribuidos a lo largo de los diversos mapeados y el juego en ningún momento se hace aburrido.

EL TOQUE GORE

Por otro lado, se trata de un título por el que corre la sangre a más no poder. Los toques *gore* abundan a lo largo de todo el programa: paredes ensangrentadas, miembros separados del tronco, terroríficos agonizantes. Los más pequeños de la casa no deberían asomarse al juego... O puede llegar a convertirse en su pesadilla.




El apartado sonoro ha sido tan cuidado como el resto. Los efectos especiales de sonido no decepcionan: están a la altura del vistoso espectáculo de sangre. Los hundimientos de carne, además de verse, se escuchan, os lo aseguro. En cuanto a las melodías, la excelente elección de los responsables de este apartado acaba por poner la nota de tensión al juego, si es que le hacía falta más.

Hay que aconsejar, por último, el uso de un *gamepad* para poder disfrutar planamente de este producto. Las combinaciones de golpes, como hemos mencionado más arriba, son muchas, y el teclado no permite realizarlos con la debida precisión y soltura. Así pues, se recomienda un *pad* con unos cuantos botones.

El programa está optimizado para las tarjetas aceleradoras de los gráficos 3D, con las que la sangre parecerá que cobra vida. Sin una de estas tarjetas el ordenador en que juegues tiene que ser muy potente para que no se ralentice en determinadas ocasiones, como con los enormes enemigos de final de fase, con tantos polígonos que se hace difícil soportarlos en pantalla.

En definitiva, se trata de un producto que se merece un lugar de honor en toda "juegoteca" que se precie. No es un título apto para todos los públicos, desde luego, pero sí es recomendable para quien presuma de tener hielo en las venas. Gráficos de calidad, elevada jugabilidad y una realización técnica envidiable para un programa realmente terrorífico. ✦

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P133, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P200, 32 MB
ACELERADORAS	SÍ
MULTIJUGADOR	SÍ

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	90%
GRAFISMO	88%
SONIDO	85%
JUGABILIDAD	90%
TOTAL	88%

ACCIÓN 3D CON EXQUISITO *GORE*

DESARROLLADOR	▶	UBI SOFT
DISTRIBUIDOR	▶	UBI SOFT
GÉNERO	▶	CARRERAS

AUTOR: RAFAEL MARÍA

Un día en las carreras

GRAND PRIX MONACO

Una vez más podemos ponernos a los mandos de un excitante programa de carreras. En esta ocasión nos toca enfrentarnos al reto de ganar el Grand Prix de Mónaco, una dificilísima prueba que se encuadra dentro del circuito internacional de carreras.



Los programas de carreras siempre tienen un público asegurado. Los miles de personas que de niños nos pusimos a los mandos de los programas de las salas recreativas hemos visto nuestros sueños convertidos en realidad con los programas del género que han aparecido en PC. Los últimos adelantos del hardware, además, nos permiten conseguir unas cotas de realismo que quizá ni siquiera entraban dentro de los mencionados sueños.

Los chicos de Ubi Soft son unos de los que más rápido y más firmemente se han incorporado a la moda de las tarjetas aceleradoras de gráficos 3D. Así, ellos mismos han puesto en circulación en nuestro país algunas de las más importantes tarjetas que incorporan los chips de VooDoo Graphics. De hecho, uno de los primeros juegos que aprovechaban la nueva tecnología fue POD, de esta compañía. Y era, además, un programa de carreras de coches.

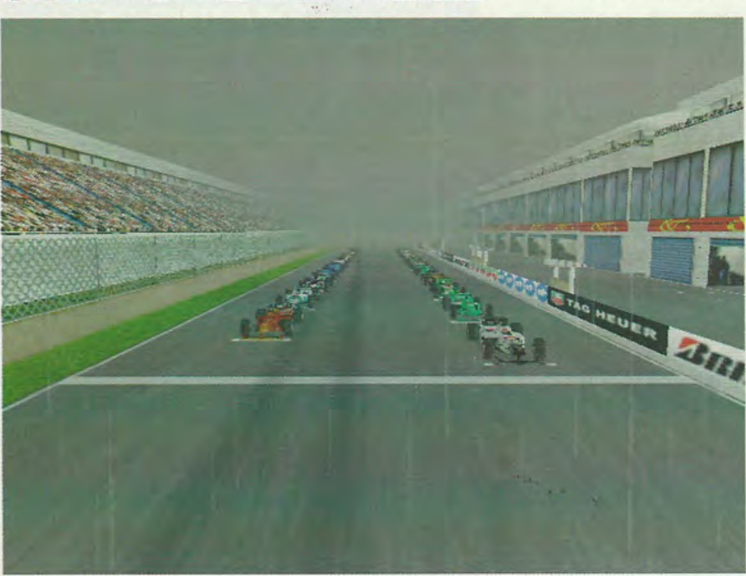


Ahora se internan el campo de las carreras profesionales, un terreno mucho más complejo porque no cuentas con la libertad que otorga un programa que nace de la nada. El referente real te da facilidades porque cuentas con una información previa, pero estás un poco limitado y, además, tienes que ser más o menos fiel.

En este sentido, los programadores de Ubi Soft han sido bastante fieles a la realidad. Los circuitos que te muestran están reproducidos desde los originales con una razonable calidad. Verás todo tipo de detalles fuera de lo que es propiamente la calzada por la que te deslizas. Hay público en las gradas, están los edificios propios de los circuitos y, en algunos en los que la libertad es mayor, verás casitas de campo propias de la zona y detalles similares.

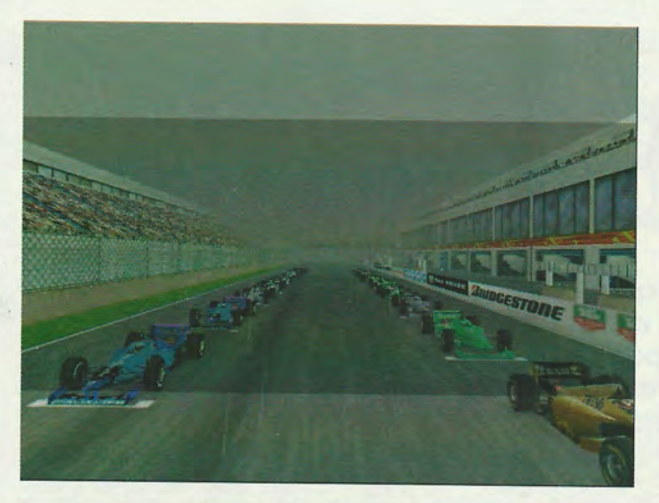
Tienes la posibilidad de llevar tu vehículo a boxes si lo has maltratado demasiado y, antes de meterte en la carrera, podrás hacer en tu coche los arreglos que consideres necesarios dentro del garaje. En este sentido se reproduce bastante bien el procedimiento

















habitual dentro del mundo de las carreras.

Tienes varias opciones para correr entre las que puedes escoger. La más interesante es Grand Prix, pero exige una cantidad considerable de tiempo acabar el premio completo. Para ello, de todas formas, es posible guardar la partida. También puedes correr una sola carrera, un circuito determinado o realizar los modos de prueba que más te interesen.

Cada vez que finalices una de tus carreras, tienes otra opción a la que ya estamos acostumbrados: ver cómodamente cómo ha sido el transcurso de la misma. De este modo puedes mejorar tu control del vehículo viendo los errores que has cometido y los lugares en los que los has sufrido.

Los circuitos por los que puedes correr son muy variados, aunque casi todos ellos están centrados en Europa. Podrás correr en lugares como Francia, Gran Bretaña, el Benelux, Italia, Austria, etc. Hay un circuito que se llama Europa y, como únicos representantes del más allá se encuentran Canadá y Japón.

La física del aparato está bastante conseguida, especialmente si lo pones en el modo difícil. No alcanza la calidad de otros títulos del género que han aparecido últimamente, pero al menos responde muy bien a los golpes que recibes y a los controles de dirección. Quizá los lances de las carreras sean más espectaculares cuando estamos corriendo con turismos, pero a los aficionados a las carreras profesionales no les defraudará.

Por otra parte, es posible correr con un modelo muy antiguo de bólido, lo cual es un detalle que se agradece. No varía el manejo de los vehículos, ni la física de sus movimientos, pero las carreras resultan mucho más vistosas y, cuanto menos, curiosas. Estos modelos están reproducidos de los originales con una fidelidad asombrosa.

La calidad gráfica es muy elevada, aunque quizá depende en exceso del uso de las tarjetas aceleradoras de gráficos 3D. De hecho, si no cuentas con una VooDoo en tu equipo no podrás disfrutar del programa, porque no corre, nunca mejor dicho. Con la mencionada tarjeta, los gráficos son de todas maneras excelentes. Las etapas con lluvia o con niebla son excelentes, no sólo porque la lluvia afecte al control del vehículo, sino porque los gráficos son excelentes en estos casos.

El sonido que te acompaña a lo largo de tus carreras es el habitual en el género. El ruido del motor, los frenazos, los eventuales choques contra las vallas, etc. La música, por su parte, no se sale de la norma y se limita a pasar más o menos desapercibida. En un programa de carreras de coches, en el que lo más importante es la velocidad, la música casi siempre se deja un poco de lado.

Se trata de un buen programa, centrado más bien en el aspecto arcade que en la simulación de los coches. Los amantes de la velocidad se acercarán a él y le sabrán sacar todo el partido. Ofrece una elevada calidad gráfica y altas dosis de realismo en la representación de los circuitos. ✦

Características

Sistema mínimo	P100, 16 Mb, VooDoo
Sistema recomendado	P133, 32 Mb
Aceleradoras	Sí
Multijugador	No

Veredicto

Tecnología	80%
Grafismo	82%
Sonido	78%
Jugabilidad	80%
Total	**80%**

Realismo para carreras sin descanso

DESARROLLADOR	▶	MINDSCAPE
DISTRIBUIDOR	▶	PROEIN, S.A.
GÉNERO	▶	AJEDREZ

AUTOR: MARCOS DE ANDRÉS



Bobby Fischer vuelve

CHESSMASTER 6000

¿Quién en su vida no ha querido ser un Bobby cualquiera? Sentarse en un parque y echar una partida de ajedrez con cualquier tipo que pase por allí, coger a un anciano experto del ajedrez y derrotarle, borrando esa sonrisa paternal que tienen cuando se creen que la sabiduría es lo único que vale. Enfrentarse al ordenador y salir victorioso.






Pues eso es lo que hizo este niño americano. Y le sirvió no sólo para ganar alguna que otra partida de ajedrez a algún que otro ruso y en plena Guerra Fría, sino también para ser el protagonista de una película, que no protagonizó, y uno de los personajes emblemáticos de su país (no porque jugara muy bien al ajedrez, sino porque ganó a los rusos en un deporte que venían dominando).

Bueno, si nos da mucha rabia seguir las gestas de un americano siempre podemos repetir las del compatriota Illescas, que no se sabe bien si era uno de los que ayudó a programar Deep Blue o uno de los muchos que ayudaban a mover las fichas de la ya citada máquina.

JUGUEMOS

El juego del ajedrez es bien conocido por todo el mundo, aunque alguno no sea demasiado bueno. En la reciente versión las reglas básicas se mantienen, como es lógico, así que nos ahorramos tener que leer el manual para saber de qué va.

Lo que sí varía es todo aquello que envuelve el juego, el aspecto del mismo, las utilidades, las ayudas, etc. Es decir, todo aquello que mejora el aspecto del juego. Chessmaster 6000 nos permite elegir entre varios posibles tableros y fichas (tenemos posibilidad de 3D y 2D) e incluso podemos diseñar los nuestros. Aparte de poder situar el tablero de la manera que mejor nos venga.

Durante todo el juego estaremos acompañados de una música suave que hace que nos recreemos más en cada uno de los movimientos, no hace falta que nos pongan una música demasiado atronadora porque lo que requiere el ajedrez es tranquilidad y dependiendo de nuestra capacidad de concentración hasta puede que nos sobre la música y el ruido de la aspiradora. Así es que lo mejor es un poquito de música clásica y a un nivel suave, imaginad a Kasparov escuchando a Rage Against the Machine en mitad de una partida.

Dejando ya de lado todo lo que es el entorno y centrándonos más en las oportunidades que nos ofrece el juego, es interesante la posibilidad de cambiar de bando. Cuando el contrario nos está mojando la oreja le cambiamos las fichas y le hacemos probar su propia medicina, pero no seamos tramposos, la idea de esto es sólo poder analizar la forma de juego de la máquina.

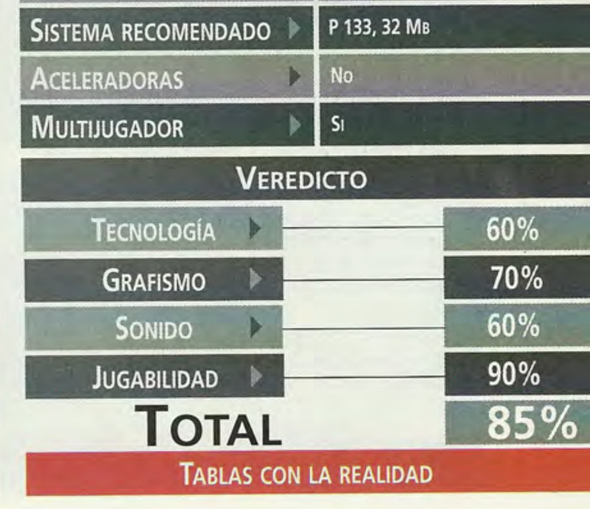


APRENDIENDO DE MAESTROS

Lo que hace de Chessmaster 6000 un juego excepcional es la ayuda y los tutoriales. Casi todos los juegos que se precien echan una mano cuando más lo necesitas, pero no llevan incorporado completos manuales en los que no solo te enseñan las reglas básicas (ya sabes diferenciar entre la reina y el peón), sino también otros aspectos. Podemos aprender las diferentes y variadas aperturas (muchas de las cuales las hacemos sin conocer el nombre), hasta cuáles son los primeros movimientos según hagamos nosotros o no la salida. Así el juego deja de ser algo normal y se convierte en una completa enciclopedia del mundo del ajedrez, y así entendemos la razón de tener dos CDs.

Finalmente si queremos dejar de jugar partidas aisladas y saber qué se siente en un auténtico campeonato, aunque sea en nuestra habitación y en pijama, el Chessmaster 6000 nos brinda esa oportunidad. Lo único que no podremos hacer es darle la mano al contrario cuando le ganemos. ✦

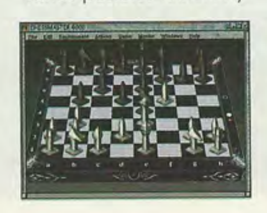




CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P90, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P 133, 32 MB
ACELERADORAS	NO
MULTIJUGADOR	SI

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	60%
GRAFISMO	70%
SONIDO	60%
JUGABILIDAD	90%
TOTAL	85%

TABLAS CON LA REALIDAD






MERCURIO
Consultores y Auditores de Telecomunicaciones
SOLUCIONES
DE ALTO NIVEL EN
TELECOMUNICACIONES
DISEÑO WEB
ACCESO A INTERNET
WWW.MERCURIO.NET
TEL (91) 360 20 55 - FAX (91) 360 21 75

DESARROLLADOR	SEGA
DISTRIBUIDOR	SEGA
GÉNERO	MIRILLA

AUTOR: RAFAEL MARÍA

Conviértete en un policía virtual

VIRTUA COP 2





La acción de las salas de máquinas recreativas se traslada hasta nuestros PCs en un emocionante arcade de mirilla. Prepárate para sentir la adrenalina en tu sangre, el sabor de la pólvora en los labios y, si no tienes unos reflejos a prueba de balas, el dolor del acero penetrando en tu carne. Una sensación única.







Todos hemos pasado horas dentro de las salas de máquinas recreativas, frente a los arcades de mirilla cuyo mayor problema era, a todos luces, el alto precio que costaban. Hemos pasado, y aun hoy pasamos, momentos de emoción y sufrimiento, que ahora podemos disfrutar en nuestros propios ordenadores.

Tu única misión en este programa es apuntar, disparar y recargar el arma. Cuando has acabado con los enemigos de una pantalla, la cámara te empuja automáticamente hasta la siguiente, de modo que tu única preocupación será acabar con los enemigos antes de que ellos acaben contigo.

Los escenarios te muestran las calles de una ciudad moderna o lugares en los que sea lícito, si es que lo es, que haya malhechores, tales como callejones, escaleras de incendios, bancos, etc. A medida que avanzas a lo largo de las pantallas, aparecen cada vez más enemigos y el asunto se complica.

Debes tener mucho cuidado en todo momento, pues a menudo los malos de la película han capturado rehenes y si acabas con ellos por un error lo pagarás caro. Con un poco de calma es fácil evitar a los civiles inocentes. Ten en cuenta que constantemente te va a guiar una mirilla (de eso se trata) hacia los enemigos; sólo si te precipitas te cargarás a algún suplicante rehén.

Esto nos lleva al sistema de juego. Obviamente, lo mejor sería poseer un periférico con forma de pistola, pero como no todos los mortales son igual de afortunados, la solución es utilizar el ratón. Y lo cierto es que, salvando las distancias, con un ratón el programa se puede manejar cómodamente. Al principio puede que te cueste un poco, pero en seguida le pillas el "tranquillo" y entras en la dinámica del juego.









Los enemigos son simples *sprites*, pero de otra forma el ordenador no podría soportar la enorme cantidad de elementos que aparecen en pantalla al mismo tiempo. De todas maneras, en plena acción en realidad te importa poco no ver los elementos poligonales a los que empezamos a estar acostumbrados.



Los sonidos siguen con calidad el desarrollo de la acción, con gritos de dolor, cristales rotos, balazos, la pistola al recargar, etc. Las melodías de fondo apenas llaman la atención. Hay que señalar, por último, que el *look* de los avisos que aparecen en pantalla mantiene el sello de la máquina original.

Se trata de un producto que no puede faltar en la "juegoteca" de los amantes de los mejores programas de acción. También se acercarán a él quienes echen de menos los tiempos de *Virtua Cop* en las salas de máquinas recreativas. ✦

CARACTERÍSTICAS

SISTEMA MÍNIMO	P100, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P133, 32 MB
ACELERADORAS	NO
MULTIJUGADOR	NO

VEREDICTO

TECNOLOGÍA	75%
GRAFISMO	80%
SONIDO	70%
JUGABILIDAD	80%
TOTAL	**73%**

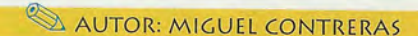
UN CLÁSICO ARCADE DE MIRILLA



Dos partes de orcos y una de AK-47

SPELLCROSS

DESARROLLADOR	SCI
DISTRIBUIDOR	ARCADIA
GÉNERO	ESTRATEGIA



Ni el agujero de la capa de ozono, ni una guerra nuclear, ni el calentamiento global, ni el fundamentalismo islámico. Ni siquiera Ricky Martin. El final del mundo se acerca, pero esta vez los culpables son otros: orcos, magos, lobos, harpías, monos voladores y demás animales poco habituales. El plantel completo de monstruos mitológicos lucha contra la OTAN. ¿Quién ganará? (Y a quién le importa).

Spellcross es un juego sencillo. Sencillo en concepción, y sencillo en realización. Todo comienza cuando la Tierra es invadida fulminantemente por unas extrañas fuerzas malignas, constituidas por criaturas fantásticas que no estarían nada fuera de lugar en un juego de rol clásico, de capa y espada. El papel protagonista es el de un militar que comienza liderando a un pequeño grupo de resistencia, para poco a poco ir agrupando más y más fuerzas, hasta la victoria final sobre los enemigos.

AL GRANO

El juego se divide en dos partes fundamentales: los combates y la administración de recursos. Los primeros están presentados desde una perspectiva cuasi-isométrica y en alta resolución, lo que permite que los gráficos de nuestras unidades y las enemigas sean claros y detallados. Por una vez no nos hayamos ante un desarrollo en tiempo real, sino que el combate se desarrolla por turnos. De hecho, debemos administrar puntos de movimiento para andar y disparar, muy a la manera de la serie X-COM. Cada batalla puede tener varios objetivos, pero el más habitual es nuestro viejo conocido acaba-con-todos. La interfaz es muy clara, y nunca se entromete en el desarrollo del juego.

La interfaz de la fase de administración de recursos, que (como se puede adivinar) se desarrolla entre batalla y batalla, también es muy sencilla e intuitiva. Existe ayuda contextual para casi todos los controles, lo que siempre es un alivio para aprender a jugar. Nuestras tareas de intendencia consisten en decidir qué atacar y cuándo, reclutar nuevas tropas y reforzar las existentes, y dedicar fondos a la investigación. Podemos investigar nuevas armas y mejoras para nuestras tropas, así como averiguar cosas acerca de nuestro enemigo. Esta parte también funciona por turnos, y como cosa a destacar, el enemigo no se queda quieto esperando a que vayamos a por él. Nos atacará cada poco tiempo, sobre todo si permanecemos ociosos y no tomamos la iniciativa atacando primero.

LO MALO

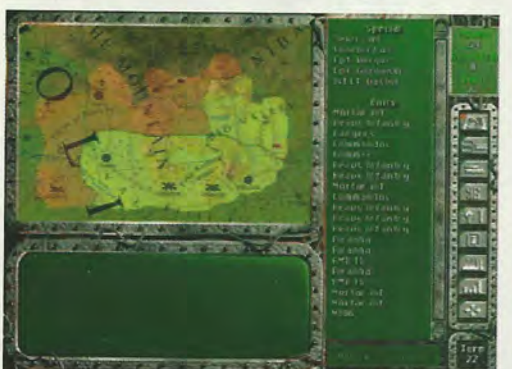
Todo esto suena muy bien. Es más, todo esto suena bastante a juegos como el X-COM : Apocalypse. Por desgracia, no es oro todo lo que reluce. Para empezar, el juego está un poco anticuado, incluso antes de haber salido. Los gráficos son adecuados, pero muy básicos y monótonos. Todos los escenarios son muy semejantes, aunque aquí y allá haya casas, desiertos o ríos. A pesar de que cada vez van apareciendo nuevos monstruos y peligros, y a pesar de que los objetivos de los combates sean variados, cada batalla parece una repetición de la anterior. Y para colmo, incluso en el nivel fácil de juego, el enemigo es inmensamente superior en número (mínimo, tres a uno). Así que la dificultad se dispara, y la curva de aprendizaje es tan curva como la muralla de Ávila.

Otra cosa digna de mención, que no de alabanza, es el hecho de que disponemos de muy pocos comandos distintos para manejar a nuestras tropas, básicamente mueve y dispara. La única variación es la posibilidad de que nuestras unidades de tierra se atrincheren, dejándolas sin mover un par de turnos. El resultado es que las distintas estrategias a nuestra disposición son muy limitadas.

Por último, no existe un modo de juego en red, y sólo podemos jugar la campaña desde el bando de los humanos. El único punto de redención de Spellcross, y el que lo salva, es la adicción. El juego es muy entretenido e intrigante desde el principio, y la investigación y desarrollo de la historia le conceden una jugabilidad e interés que no tendría de otro modo. ✦



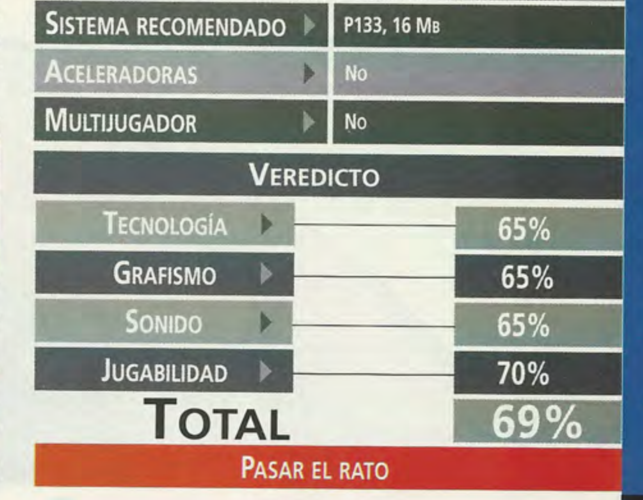








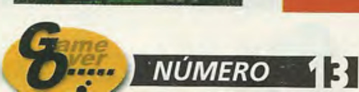




CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P100, 8 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P133, 16 MB
ACELERADORAS	No
MULTIJUGADOR	No

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	65%
GRAFISMO	65%
SONIDO	65%
JUGABILIDAD	70%
TOTAL	69%

PASAR EL RATO



FABRICANTE ▸ ROLTRONIK
DISTRIBUIDOR ▸ KDC


AUTOR: RAFAEL MARÍA

Un periférico innovador

ROLSTICK



Los aficionados a los juegos de carreras de coches tienen una nueva ocasión de poner a prueba sus habilidades sobre el asfalto con este especial periférico que está dirigido principalmente a ellos. Esta vez podrán disfrutar de una forma nueva y, desde luego, muy particular de llevar a buen término los más difíciles circuitos.

A primera vista no parece otra cosa que una pistola. Uno cree que por fin podrá disfrutar de un accesorio que realmente cumpla la función de pistola en los arcades de mirilla. Sin embargo, Rolstick está dedicado al software de entretenimiento centrado en las carreras de coches.

Se trata de un aparato provisto de un gatillo, dos botones configurables y una ruedecita en el extremo de lo que sería el cañón de una pistola. Si aprietas el gatillo para disparar, aceleras; moviéndolo en el sentido contrario frenarás el vehículo que manejes. En el lugar del percutor se encuentran los mencionados botones, cuya principal función es la de cambiar de marcha.

UNA RUEDA DE DIRECCIÓN

Pero lo más interesante del producto es la rueda delantera, con la que se desplazan los vehículos a derecha o a izquierda. Se maneja con comodidad y es agradable al tacto. Rolstick incorpora un calibrado de precisión que te permite afinar al máximo al realizar tus movimientos. A aquellos que no tienen demasiada habilidad con los programas de carreras, como yo, pero de todas formas se dejan atrapar por todos los que les caen en las manos (como yo), este periférico les sacará las castañas del fuego en más de una ocasión.

Por lo demás, en la realización del aparato se ha buscado en todo momento la mayor ergonomía de uso. Su inconfundible forma de secador de pelo nada tiene que ver con ello. Al principio te preguntas: ¿qué hago con esto en la mano, en lugar de un buen volante? Pero acabas por olvidarte de eso cuando descubres que realmente se vuelve más fácil el manejo de algunos juegos. Lo único que es un poco incómodo es la frenada, pues levantar el gatillo no es tan sencillo como presionarlo. De todas maneras, todos sabemos que el freno es lo que menos se utiliza en un programa de carreras de coches.

Aparece una nueva forma de sentir la velocidad en tu casa





UN INTERESANTE PROGRAMA

La presentación del periférico es bastante correcta. Se encuentra disponible en rojo, amarillo, negro o plata y dispone de un cable de conexión de dos metros. Por lo demás, el paquete incluye un videojuego del género para que puedas disfrutar inmediatamente de todas las posibilidades del aparato.

Se trata de *Rally Championship*, un título un poco antiguo para los tiempos que corren pero que posee una elevada calidad. Además, sus circuitos mantienen un interés innegable y permiten conocer a la perfección todas las características de este Rolstick.

Quizá haya quien prefiera el clásico volante para manejar coches de carreras, pero se trata de una posibilidad que no se puede perder de vista. Además, su precio es bastante asequible, de modo que habrá muchos usuarios que se dejen tentar. ✦

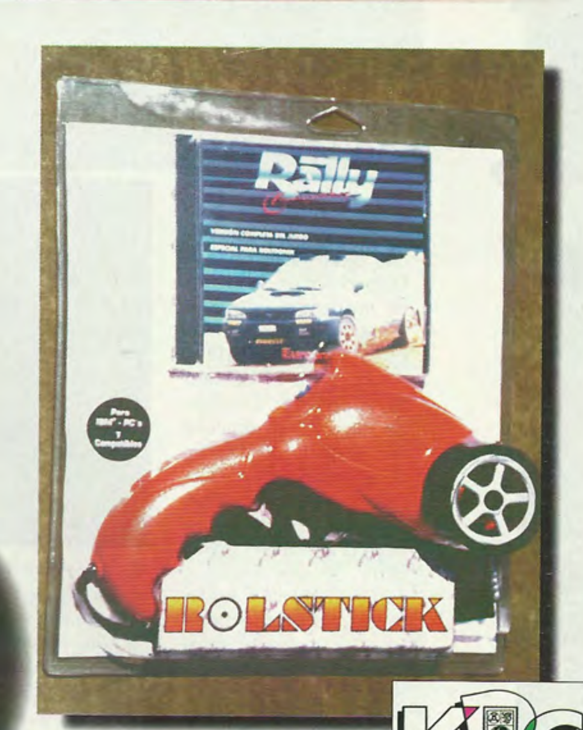


CONCURSO REGALAMOS 15 ROLSTICK

patrocinado por KDC

El mercado del software de entretenimiento siempre se encuentra en movimiento. Y esto es algo que afecta no sólo al software sino también al hardware, un terreno en el que constantemente se está innovando. Se trata de una búsqueda constante de la ergonomía de uso, de los diseños llamativos, de la utilidad lúdica en definitiva. Y hay que estar muy atento a las novedades para estar al día y poder aprovechar las mejoras.

En nuestro afán por llevar hasta vosotros lo último del mercado, regalamos, con la colaboración de la distribuidora KDC, responsable del producto, **15 Rolstick**, un periférico innovador. Si te gusta estar al tanto de los nuevos avances del hardware, déjate tentar por la suerte con nuestro concurso. Las posibilidades de Rolstick sólo se llegan a conocer probándolo...



Para participar en el sorteo tienes que responder correctamente a las preguntas que incluimos en el cupón adjunto y rellenar tus datos personales. Recórtalo y envíanos la respuesta a la siguiente dirección:

GAME OVER: CONCURSO ROLSTICK
C/ Alfonso Gómez 42,
Nave 1-1-2
28037 Madrid

RESPONDE A LAS SIGUIENTES PREGUNTAS, EN MAYÚSCULAS:

1. ¿Para qué tipo de juegos se ha creado Rolstick?

---

2. ¿Para qué se utiliza el gatillo del dispositivo?

---

3. ¿Qué hay en lugar del percutor?

---

4. ¿Qué compañía distribuye el periférico en España?

RELLENA EL CUPÓN CON TUS DATOS PERSONALES

Nombre y Apellidos: ....

Dirección: ....

Código Postal: ....

DESARROLLADOR	AMAZING SOFTWARE
DISTRIBUIDOR	INFOGRAMES
GÉNERO	PLATAFORMAS



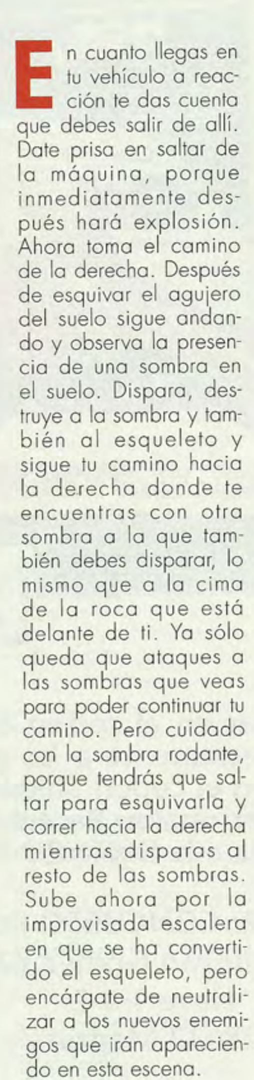
AUTOR: LUIS A. CONTRERAS

Luz en la oscuridad

HEART OF DARKNESS

Andy tiene un miedo atroz a la oscuridad, pero alguien ha raptado a su perro Whisky. Así que no le va a quedar más remedio que internarse en el mundo de las sombras, donde le espera el Señor de la Oscuridad...







En cuanto llegas en tu vehículo a reacción te das cuenta que debes salir de allí. Date prisa en saltar de la máquina, porque inmediatamente después hará explosión. Ahora toma el camino de la derecha. Después de esquivar el agujero del suelo sigue andando y observa la presencia de una sombra en el suelo. Dispara, destruye a la sombra y también al esqueleto y sigue tu camino hacia la derecha donde te encuentras con otra sombra a la que también debes disparar, lo mismo que a la cima de la roca que está delante de ti. Ya sólo queda que ataques a las sombras que veas para poder continuar tu camino. Pero cuidado con la sombra rodante, porque tendrás que saltar para esquivarla y correr hacia la derecha mientras disparas al resto de las sombras. Sube ahora por la improvisada escalera en que se ha convertido el esqueleto, pero encárgate de neutralizar a los nuevos enemigos que irán apareciendo en esta escena.

Sigue caminando y dispara al saliente; de pronto, aparecerán otros dos enemigos así que ¡corre hasta dejarlos atrás!. Uno de ellos te está siguiendo. Sigue corriendo hacia el puente, frena cuando llegues a él para no caerte y, cuando lo cruces, empieza a correr de nuevo hasta pasar por el rayo de luz que hará que la sombra desaparezca por fin.

EL CAÑON DE LA MUERTE

Continúa trepando hasta que alcances el saliente de la roca. ¿Qué hacer ahora? Lo mejor es dar 3 saltos sobre el saliente hasta que éste se derrumbe, pero no te caigas tú con él. Es más sano y menos doloroso agarrarse a la cola del dinosaurio. Trepa ahora hasta llegar a la cabeza del esqueleto. En este momento debes actuar deprisa y saltar hacia el muro que está a la derecha de las fauces del esqueleto si no quieres servir de aperitivo. Sigue trepando hasta llegar al saliente donde está el fémur del dinosaurio. Empújalo hacia la izquierda y úsalo de puente provisional. Cuando cruces sigue subiendo y llegarás al siguiente nivel.

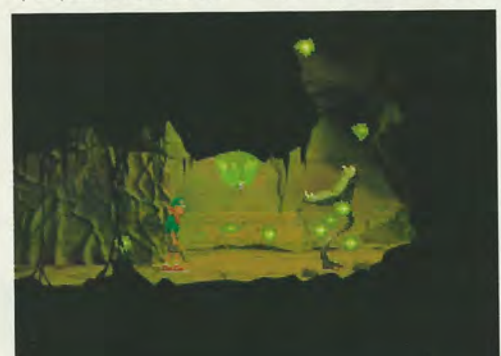
Los escasos rayos de luz que aparecen en algunas escenas te ayudarán a librarte de las sombras

EL PANTANO

Sigue caminando hacia la derecha y tira de la liana que tienes delante. Cuando aparezcan, salta de una piedra a otra. Cuélgate de la liana que esta frente a ti y espera a que la planta carnívora se coma al bicho incauto. Ahora que está ocupada es el momento de saltar, subirse al saliente y continuar adelante. Salta hasta la roca gris pero cuidado con la serpiente. Sigue en la misma dirección hasta internarte en los pantanos y no olvides sumergirte en el agua para evitar que te atrapen las sombras voladoras. Sigue sumergido y dirígete con cuidado hacia donde está la luz que te librará de tan molestos acompañantes. Cruza sobre el puente y activa el nido de moscas para que esa inocente planta, que en realidad no era tal, se mantenga ocupada comiéndoselas. Vuelve hacia la izquierda y encarámate al saliente. Ahora tienes que seguir subiendo pero siempre atento a las plantas carnívoras. Después empuja la roca y sal. Comienza a nadar serpenteando y agárrate al junco, ¡no dejes que el monstruo te devore!. Ahora sube al árbol y ayuda a tu amigo a escapar. Finalmente salta y agárrate al tronco de tu izquierda, para que la luz acabe con el fastidioso visitante.

EL LAGO ENCANTADO

Comienza a bucear y ve hacia esa cosa verde que te proporcionará el poder de disparar (¡al fin!) rayos con tus brazos. Continúa destruyendo las rocas que hay en el fondo y que obstaculizan tu camino. Sigue por el túnel subacuático hasta que por fin llegues a tierra. Otra vez las rocas te impiden el paso, así que líbrate de ellas. Ahora encontrarás una semilla marrón. Empújala hasta el muro y una















vez allí dispárala. De la semilla se originará un árbol que podrás utilizar para subir. Ve hacia la derecha y empuja hasta el lago la nueva semilla que encontrarás. Trepa y salta a la derecha. A través del túnel que comienza en este punto verás un montón de algas asesinas y plantas aspiradoras que debes intentar evitar. En una de las zonas encontrarás tres de estas plantas en un muro. Para evitarlas, nada cerca de la pared derecha, luego ve horizontalmente hacia la izquierda y sube rápidamente a la superficie. Nada hacia la izquierda. Ahora verás dos tentáculos más en la pared de la cueva; espera la oportunidad para nadar hacia arriba lo más rápidamente posible.

Cuando llegues a la última de las cuevas verás uno de esos tentáculos colgando del techo y una planta aspiradora en el suelo. No tendrás más remedio que pasar exactamente entre los dos. Al final verás otros tres tentáculos en fila. Espera a que el primero desaparezca y muévete lo antes posible a la derecha. ¡Por fin saliste del oscuro túnel!

Ahora te encontrarás en una cueva con cinco plantas carnívoras. Dispara primero a la de la derecha, salta y baja enseguida. No te olvides de eliminar a los gusanos antes de continuar tu descenso.

Los temibles gusanos pueden convertirse en eficaces aliados si sabes cómo utilizarlos

Ahora vas a tener que poner la semilla en el trozo de tierra que hay en medio del agua. Para ello empuja la roca que bloquea el túnel. Después de deshacerte de las criaturas (ojo con ellas), sumérgete en el túnel. Empuja la roca y vuelve al lugar de donde partiste. Verás que la semilla está ahora en el lugar correcto. Hazla crecer, trepa por el tronco, evita a las plantas, mata a las sombras y asciende. Llegarás a una zona donde hay una semilla en el suelo y un túnel por debajo de ti. Pon la semilla en el lago y flotará hasta chocar con otra semilla que está a la derecha. Dispara a la semilla, salta al tronco y desde ahí dispara a la otra semilla. Asciende, ataca a la planta de tu derecha y sigue subiendo. Alcanzarás una zona llena de plantas que tendrás que evitar y después a una zona llena de sombras de la que tendrás que salir muy rápido. Corre a la izquierda, dispara a la semilla y sube por el tronco hasta el saliente. Desde aquí podrás acabar con todas las sombras. Por último, déjate caer hasta la salida

LA ISLA

En la escena del poblado quédate cerca de la cabaña y dispara a las criaturas. Salta y agáchate. Echa a correr y cruza el puente. Cuando éste se caiga procura quedarte colgando de él. Dispara al enemigo, salta y agárrate al saliente. Baja y cuídate de las larvas de los gusanos. Continua caminando hacia la derecha y dispara a la sombra antes de hacer crecer la semilla para poder trepar. Dispara a la sombra que tienes delante, sigue hacia la derecha y evita a partir de ahora a todas las sombras que vayas encontrando. Ahora debes abrir la piedra por la mitad. Pero no lo hagas directamente. Mejor alcanza el lado izquierdo justo por debajo de la piedra y mueve el saliente dos o tres veces. Esto provocará un temblor de tierra que moverá la piedra.

Pasa a través de la abertura y asciende, pero ten cuidado de esquivar las piedras que caen gracias a tres criaturas que tú te encargarás de apaciguar y asciende lo antes posible. Ignora a las arañas y cuando llegues arriba salta desde el árbol que hay.

LOS RIOS DE FUEGO

Elimina a las sombras pero ten cuidado de los enemigos que vuelan. Salta desde la primera hasta la segunda plataforma y corre antes de que la columna desaparezca.

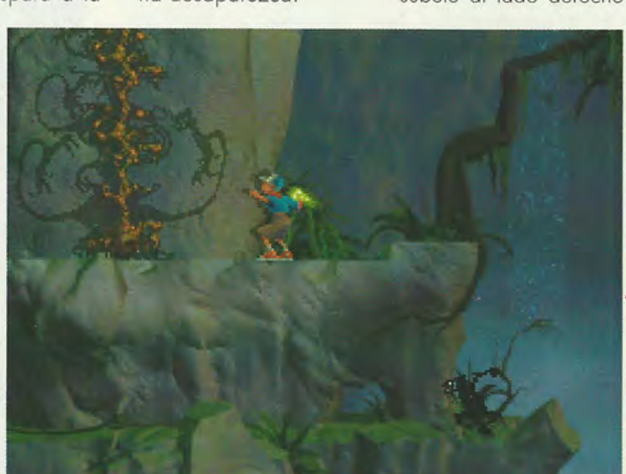
Ahora tendrás que evitar la lava ardiente saltando de piedra en piedra hasta que alcances la salida, pasando a toda prisa entre las criaturas. Dispara a la sombra que está en la cima de la columna antes de hacer nada más. Después ya puedes disparar a las otras.

Prosigue hasta que observes un muro muy alto por el que habrás de trepar y donde vas a volver a encontrarte con las arañas. Deshazte de ellas y mientras trepas ten cuidado con esa cosa verde no sea que vayas a caer en la lava. Cuando llegues arriba liquida a una de esas sombras voladoras y desciende para poder llegar a la salida. Sigue hacia la derecha y mete la semilla en el agujero, donde tendrás que hacerla crecer. Salta hacia el tronco y asciende de nuevo.

LAS CAVERNAS DEL MAL

Lo primero es evitar la columna que tienes delante, así que metete por el agujero que tienes a la vista. Ahora súbete al lado derecho







de la misma, comenzará a descender. Usa tu poder para hacer crecer la planta y evitar así ser aplastado. Ahora pulsa el botón que está en el muro y vuelve al camino desde el que viniste. Métete por el agujero que acaba de aparecer. Golpea el tallo y envíalo tan lejos como puedas, pero líbrate de la criatura que está en la columna por encima de ti. Agranda ahora el tallo, sube por el árbol y salta hacia la derecha: ¡al fin puedes ver la piedra de la vida! Mata a las criaturas, corre y déjate caer. Cuando aterrices destruye todas las criaturas y después agáchate y ve hacia el tallo del extremo opuesto. Empújalo hasta el camino por donde venías inicialmente, pero sobre todo ¡no te levantes ahora porque sería fatal! Empuja el tallo contra la columna del centro y agrándalo con tu poder. La columna se desplazará y la piedra ascenderá.

Ahora viene lo más sencillo: ayuda a tu amigo a eliminar las criaturas volantes (no hace falta que emplees frases cariñosas) y prepárate para a la siguiente pantalla.

DENTRO DE LA CUEVA

Dirígete hacia las criaturas que están sobre ti y acaba con ellas rápidamente, sin darles tiempo a bajar. Elimina ahora las sombras y sigue ascendiendo. Finalmente tendrás que hacer buen uso de tus poderes mágicos para abrirte camino entre las tenebrosas rocas.

Mata a la extraña criatura asegurándote también de destruir sus restos (ya sabrás por qué si no lo haces). Continua por el túnel hasta entrar en la siguiente estancia, pero no vayas muy deprisa no sea que vayas a caerte del puente-cadena. Avanza ahora con cuidado hasta el centro del puente y elimina a las criaturas que te ataquen. Baja ahora hasta alcanzar la mitad de la escalera y acaba con la criatura que tienes a la vista, pero no dejes todavía la escalera y ponte a disparar para tratar de alcanzar a las otras criaturas que están en la parte superior. Como volverán a regenerarse, lo mejor que puedes hacer es subir y bajar de forma rápida disparando a los invitados inesperados. Cuando acabes con ellos, sal por la parte derecha. Después de haber pasado por lo impulsores (lo conseguirás tras observar bien su sincronización) comienza a bajar y espera a que lleguen los gusanos.

Asegúrate de liquidar a todos antes de continuar bajando hasta el fondo de este escenario, verás una burbuja rosada que no es ni más ni menos que un interruptor que deberás activar antes de continuar. Observa que hay una sombra que merodea por la zona. Lo mejor para acabar con ella es que te descuelgues del muro, te gires repentinamente y que dispares. Pulsa ahora el interruptor y trepa por la roca recién formada. Ahora deberás penetrar en la entrcda de la cueva de la izquierda, desde donde activarás el interruptor antes de volver al camino de la derecha.

El Señor de la Oscuridad ha dividido la piedra de la Vida en varios trozos que tendrás que buscar por el mundo de las tinieblas

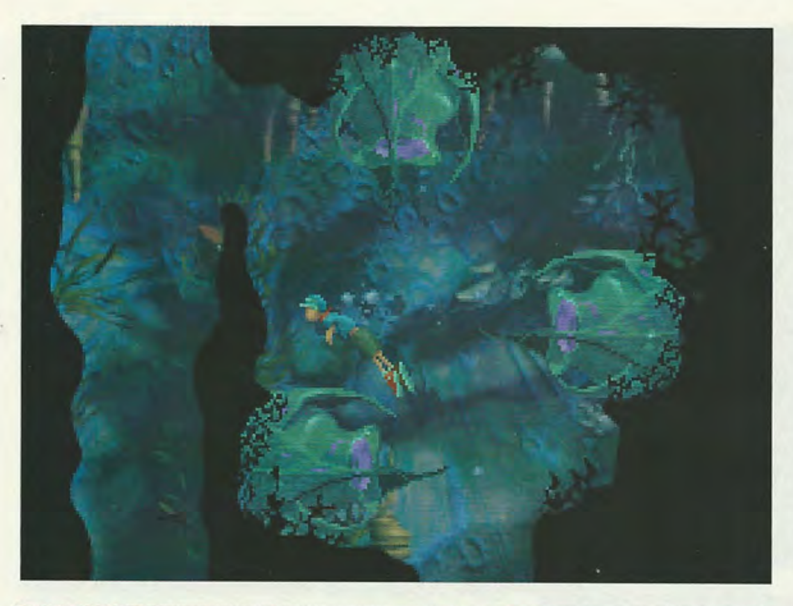
Te habrás dado cuenta de que las piedras que te facilitaban el paso han desaparecido y que en su lugar hay un grupo de criaturas. Dispárales, déjate caer y vuelve a pulsar el interruptor, pero escapa subiendo antes de que acaben contigo y vuelve a la zona donde estaban los gusanos, que ahora está ocupado por un grupo de sanguinolientas arañas.

Más vale que no pares de disparar para que no te piquen y que subas lo antes posible hasta alcanzar la parte izquierda. Tendrás que volver a pasar por los impulsores, así que haz lo contrario que hiciste para pasar antes. Vuelve al puente-cadena y anda hacia la izquierda para luego dar un salto y encontrarte en una nueva zona del juego.

Como habrás podido observar, tendrás que aguarles la fiesta a todas las criaturas que están allí, antes de poder entrar en la estancia de la derecha líbrate de las criaturas que encuentres, presiona las piedras correspondientes, salta sobre la grieta y presiona la piedra del suelo. Ahora han aparecido más piedras por las que podrás bajar. Pero no presiones la losa que está justo a tu lado, mejor escala hacia la derecha, déjate caer y pulsa la que hallarás ahí. Así el muro se desplazará. Salta sobre la losa de centro de la pantalla y sal por el lado izquierdo.

Baja la escalera y pulsa el botón púrpura que está en el muro. Vuelve a la habitación de las dos losas y espera a las criaturas que aparecerán enseguida. Cuando las veas, ocúpate de ellas y sigue hacia la derecha. Sal de esta zona por la escalera que encontrarás al fondo. En la siguiente pantalla lo único que has de hacer es bajar hasta el fondo y matar a la criatura inoportuna disparando a través de la grieta. Inmediatamente después sube y espera lejos del alcance de los gusanos. Ahora, cuando múltiples criaturas vuelvan a resurgir de los restos de la primera, los gusanos se ocuparán de ellas, pero no te recrees con la vista si no quieres acabar como tus adversarios. Ve por los asideros de roca que acaban de formarse y sigue hacia la izquierda. Fíjate bien y observarás que se han formado más asideros en la parte izquierda. Úsalos para evitar caer en la lava ardiente. Cuando el peligro haya pasado corre hacia la izquierda y al fin encontrarás a tu perro Whisky. Pero ahora tenéis que escapar de vuestra prisión y aunque pueda parecer lo contrario ¡nada más fácil!. Ponte debajo del tallo y dispara al techo con tu rayo. El techo se abrirá y el tallo caerá hasta donde estáis. Agrándalo y úsalo para salir. Pulsa la losa móvil, continúa y oprime el pulsador de la derecha. Ahora sal por la izquierda y pulsa el botón que hallarás en la zona inferior. Baja por las flores que existen sobre la piedra y mata a







Tírate del saliente y gatea para bajar por el pasadizo de la derecha. Ten en cuenta que ahora te están siguiendo. Continúa gateando hacia la izquierda hasta que alcances una habitación con un botón en la pared izquierda. Púlsalo, corre y, cuando veas a una criatura que se arrastra, salta sobre ella. Agáchate de nuevo y arrástrate hacia la derecha hasta que veas los escalones de piedra que se acaban de formar y los uses para trepar. Cuando lo hagas corre y no pares, evita el hoyo del suelo saltando y cuando llegues al circulo entra en él. En ese momento te das cuenta de que una criatura bastante desagradable te ha tragado y que ahora estas ¡dentro de su estómago! Es el momento de utilizar la pistola lumínica que has recuperado. Cuando la enciendes observas que tienes un acompañante. Destrúyelo y ve hacia la derecha, tendrás que librarte de las sombras hasta abrirte paso a la salida, pero no te empeñes en la tarea de destruirlas a todas.

Elimina a todas las criaturas antes de continuar, pero esquiva las bolas de fuego que te lanzan las criaturas voladoras. Avanza un poco más y de nuevo habrás de destruir todo lo que se mueva antes de alcanzar la escalera y poder escapar.

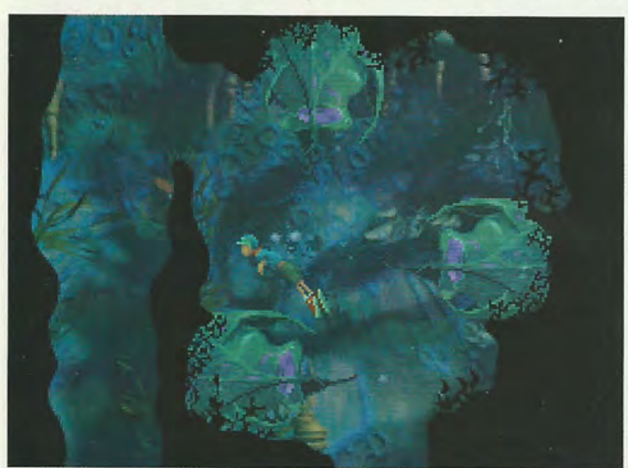
Ve ahora hacia el ser de color rosa. Tu trabajo será encontrar todos los trozos de la destrozada piedra de la vida. Sigue recto el camino y encontraras el primer trozo. Empújalo hasta la habitación donde se haya el extraño ser rosado. Vuelve ahora hacia la derecha y sube por la escalera, pero agáchate para poder avanzar por el pequeño túnel. Atraviesa la puerta y sube por la escalera para salir de esa pantalla. Trepa y encárgate de eliminar a la sombra que estaba esperándote. Sigue caminando y presiona la losa que se encuentra en la parte derecha, luego sales de la estancia y encuentras la segunda pieza de la piedra de la vida.

la criatura que se regenera por debajo de ti. Espera a que se regenere de nuevo y a que los gusanos se hagan cargo de él y de su nuevo compañero para empezar a correr y pulsar el botón. Sube tan rápido como puedas y sal por la parte superior izquierda.

Da un salto y procura aterrizar en la plataforma que hay en el extremo opuesto. Ahora ve hacia la salida y prepárate para eliminar a la gran cantidad de enemigos que te esperan. En cuanto puedas, pulsa la losa de la parte derecha antes de trepar y escapar por la parte superior. Ahora has perdido tu magia, lo mejor es usar la vieja táctica de salir corriendo. Alcanza la plataforma de madera del centro de la estancia y espera hasta que una de la criaturas te dedique una bola de fuego para saltar rápido. Cuando aterrices una horda de enemigos te acorralará. Corre y salta sobre la criatura que se arrastra pero no olvides frenar justo antes de entrar en la siguiente estancia y cruzar el puente ¡no pases corriendo o caerás, te lo aseguro! Cuando lo cruces empieza a correr.

Escapa por la parte derecha y te toparás con un grupo de criaturas voladoras y con algunas sombras regeneradas, así que dispónte a deshacerte de ellas lo antes posible. En cuanto lo consigas pulsa el botón de la parte derecha y vuelve a tu camino inicial. Trepa y pulsa la losa, la puerta se abrirá. Atraviésala y sal por la parte derecha.

Empújala hacia la derecha hasta que caiga por el agujero y prepárate porque tienes que seguir el mismo camino que ella. Pero como todo no va a salir bien, una puerta te impide llevar el trozo de piedra más allá. No te preocupes, porque lo que tienes que hacer es ponerte en cuclillas sobre la losa móvil de la derecha de la habitación y empujar el trozo











de la piedra de la Vida bajo la puerta entreabierta. Baja por la escalera y sal por la izquierda. Empuja el pedazo de piedra por la plataforma y por el pequeño túnel de la derecha hasta que caiga por la grieta que está en la siguiente pantalla. Ve tras ella y desplázala hasta el ser rosado. Ahora tendrás que buscar otro pedazo, así que sube por el camino por el que habías venido.

Tras caminar un poco te das cuenta de que una puerta que antes estaba cerrada ahora está abierta. En la parte inferior ves que una criatura se arrastra por un túnel en el que hay tres baldosas móviles. La criatura te detecta y comienza a seguirte, así que lo mejor es que corras hasta alcanzar la escalera. Sube y salta sobre la grieta que encontrarás antes de que la puerta se cierre y obstaculice tu camino de vuelta.

Cuando elimines a las sombras, no olvides deshacerte también de sus restos si no quieres llevarte desagradables sorpresas

Ve hasta la siguiente pantalla y mata a las sombras regeneradas. Ahora vuelve a la pantalla anterior y vuelve a subir por la escalera.

De nuevo tendrás que eliminar a las criaturas regeneradas y salir por la habitación de la derecha. Empuja el trozo de la piedra de la vida que has encontrado bajo el afloramiento rocoso con tu pistola lumínica y caerá a una plataforma, luego haz de volver a la izquierda. Baja y presiona la losa de la parte inferior. Camina hacia la derecha y empuja el trozo de piedra en la misma dirección con tu rayo. De nuevo tendrás que dirigirte hacia la izquierda. Trepa y activa la losa de la parte superior derecha de la estancia. Continúa y dispara otra vez para empujar la piedra y hacer que caiga por un profundo agujero.

Baja y avanza hacia la derecha a través de unas cuantas estancias hasta que la encuentres. Cuando lo hagas, vuelve a desplazarla y síguela hasta que caiga por una grieta, por la deberás dejarte caer. Una criatura reptante se dirigirá hacia ti y en su camino activara una de las losas, la puerta de la derecha se abrirá y te permitirá desplazar el pedazo de piedra de la Vida. Sigue haciendo lo mismo hasta que la dejes en la cámara donde está el ser rosado.

Todavía tienes que encontrar uno de los trozos de la piedra mágica. Desplázate a la izquierda y desciende por el agujero mientras acabas con tus enemi-







gos, a todos menos a los que se encuentran debajo de la plataforma y en la parte inferior izquierda. Corre y salta hacia el exterior de la plataforma, tienes que darte prisa y meterte en el agujero que hay a la izquierda para poder escapar.

Destruye a las criaturas regeneradas y sigue avanzando. Ahora viene lo peor. Primero ocúpate de las criaturas que irás encontrando mientras avanzas. Por fin, en la siguiente pantalla, después de haber acabado con unas cuantas sombras, hace su aparición quien esperábamos: el Señor de la Oscuridad. Te recibirá con unas cuantas bolas de fuego que tendrás que esquivar con saltos rápidos y precisos. Cuando veas la oportunidad, continúa hacia la derecha sin pensarlo dos veces. Al final, tras unos cuantos enemigos que has dejado por el camino encontrarás el trozo que faltaba de la piedra de la vida.



EL CORAZON DE LA OSCURIDAD

Ahora que has penetrado dentro de El Corazón de La Oscuridad tendrás que esforzarte para abrir el camino que te guiará hasta la salida. Usa tu energía para librarte de los tentáculos y manos fantasmales que aparecerán, sobre todo no te descuides y esquiva la mano que se hundirá en el suelo. Cuando esto ocurra los tenebrosos ojos rojizos comenzaran a desvanecerse mientras un rayo de luz rasga las tinieblas. Libre al fin... ✦



ZONA ARCADE 3D

AUTOR: LUIS A. CONTRERAS

Recuperando clásicos de sarcófagos

MONTEZUMA'S RETURN

Muy de cuando en cuando algún programador se plantea la posibilidad de realizar un buen producto, intentando dar un aire nuevo a tanto material manido y sobreexplotado hasta la saciedad. Esto es lo que han intentado con Montezuma´s return, recuperar aquel éxito pasado, y ganar algo nuevo.

La sensación que queda después de haber jugado con este arcade 3D es que lo han conseguido, al menos en gran parte. Cuesta pensar que un modesto juego de plataformas para DOS, aparecido allá por 1984 se haya convertido en toda una aventura 3D. Algunos todavía conservan aquel juego, Montezuma's revenge, poco difundido y que se conoce sobre todo por su versión shareware, y de vez en cuando hasta lo vuelven a cargar en el PC para pasar un buen rato. En aquella ocasión, Panama Joe tenia que pasar a través de una serie de laberintos plagados de obstáculos de todo tipo, encontrando pequeños tesoros ocultos, buscando la manera de conseguir las llaves que le permitieran salir de la fortaleza de Montezuma. Lo cierto es que en su época ya aportó cosas nuevas al mundo del videojuego.

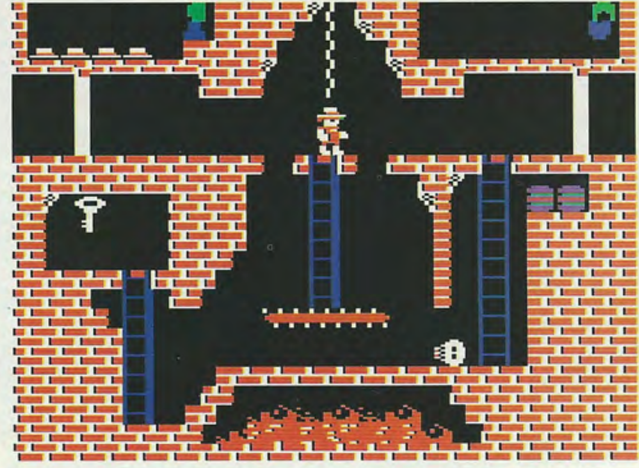
Lo que no podíamos suponer es que aquel viejo arcade pudiera resucitar en 1998 y seguir aportando cosas nuevas. Utopia technologies se ha encargado de hacerlo, y por lo menos han conseguido renovar Montezuma's revenge de tal manera que cualquier parecido de Montezuma´s return con el original es pura coincidencia. Lo bueno de todo es que, pese a las distancias abismales que separan a ambos, esta nueva versión no pierde de vista la concepción original de Montezuma, y es que la filosofia del juego es la misma. No se trata de destruir enemigos sino simplemente de resolver puzzles tridimensionales y salvar obstáculos con el objetivo de salir airoso de los mas variados escenarios para, al final, encontrar el tesoro Sagrado de Montezuma. Si queremos hacer todo esto no tendremos más que meternos en la piel del nuevo Panama Joe, es decir Max Montezuma, aventurero donde los haya, al más puro estilo Indiana Jones y que, según dicen, es el único descendiente directo del Rey Azteca Montezuma. Para conseguirlo, Max tendrá que correr, saltar y, de vez en cuando, pelearse con alguno de los habitantes del Gran Templo Azteca. Pero hay una novedad, muy de agradecer en estos tiempos que corren, y es que ¡hasta hace falta pensar!.

En Montezuma´s return tendremos que ingeniárnoslas para conseguir atravesar con éxito el templo sagrado de Montezuma

UN NUEVO CAMINO PARA LOS 3D

No hay demasiados juegos de aventuras en 3D en primera persona en los que el jugador necesite hacer uso de su materia gris para poder salir de un atolladero; estamos demasiado acostumbrados a solucionarlo todo de la forma más rápida, es decir, a tiro limpio. En este caso no podremos recurrir a ello, ya que en la mayoría de las ocasiones ni siquiera tendremos enemigos a los que enfrentarnos, salvo excepciones, como la escena final de cada uno de los episodios, en la que tendremos que liquidar a algún gigantón para poder pasar al siguiente escenario. Pero hasta en eso es original Montezuma's return, y es que, si intentamos emplear la fuerza bruta para librarnos de ellos, saldremos mal parados. Así que sólo queda una solución: buscar su punto débil.

En Utopía Technologies han sido astutos (en el buen sentido de la palabra) y han sabido aprovecharse de todo lo que otros arcades 3D han ido aportando a lo largo de todos estos años, desde el intemporal Wolf3D hasta Quake, pasando por Doom y muchos otros. Todos ellos han allanado el camino a Montezuma´s return. Les debe su nuevo aspecto, sus escenarios grandilocuentes y las nuevas virtudes de su protagonista. Pero a nadie más que a sus creadores se les debe el que Montezuma's no sea un nuevo Quake en versión precolombina, sino una obra con perso-









nalidad propia. No se tiene la sensación de estar frente a un nuevo Quake, sino frente a algo distinto y refrescante.

No se trata de destruir enemigos sino de resolver puzzles tridimensionales y salvar abstáculos

Los juegos 3D en primera persona ofrecen muchas más posibilidades de las que estamos acostumbrados a ver

SIN EMBARGO...

Pero todo tiene sus contras, y aunque después de haber disfrutado con un videojuego se hace difícil encontrar defectos, nuestra misión es contarlo todo. Montezuma's return no aporta grandes novedades tecnológicas con respecto a lo que ya conocemos, es más, a veces tenemos una sensación de «dejà vu»; de noconocer nada nuevo en lo que a efectismo se refiere, ni personajes o escenarios, técnicas de creación o similar. Algunos de los escenarios tienen un más que sospechoso parecido con los de Doom2 o Quake.

En cualquier caso, en líneas generales, el aspecto gráfico está bastante cuidado por lo que, si bien es cierto que se han aprovechado de los hallazgos ajenos, al menos lo han hecho con elegancia y empleando a fondo las posibilidades que tenían ante sí. Aunque también es verdad que tampoco hacía falta mucho más para desarrollar de forma más o menos éxitosa este juego. Lo que ya había era suficiente para llevar a buen puerto lo que los creadores de Montezuma se habían propuesto, por lo que tampoco era necesario hacer nada nuevo. Aunque de esto tampoco hay que abusar, porque si no existiría el riesgo de encontrarnos dentro de unos años con Montezuma's return XXVIII, y si



sigue teniendo estas características, no merecería la pena.

Pero no todo es perfecto en este juego. Aquí hace su entrada el aspecto sonoro de Montezuma's. Desde aquí no tenemos más remedio que preguntarnos si el tema no daba para más, y lo peor de todo es que ya sabemos la respuesta: sí. En la banda sonora nos encontramos ante un caso flagrante de holgazanería, porque las cosas se podrían haber hecho muchísimo mejor. Cualquiera que se mete en una aventura ambientada en la selva y en el México de antes de la conquista espera por lo menos el sonido típico de quenas, zampoñas y todos esos instrumentos tan comunes por esas latitudes. Con lo que nos encontramos es con una música nada atractiva, con lejanísimas reminiscencias de todo eso y que, por reiterativa, casi de forma inmediata se hace tediosa. Eso sin contar los FX, nada originales (además de escasos) y que incluso acaban por convertir a los pocos pobladores del Gran Templo en potenciales habitantes del psiquiátrico más cercano (Se supone que un Azteca sólo era capaz de reír y recitar continuamente una sola palabra inintelegible como si de un poseso se tratara). Así que, como ya se ha podido adivinar, no es precisamente el sonido el punto fuerte de este Montezuma's return.



Y AHORA QUÉ

En resumidas cuentas, Montezuma's, es en líneas generales un buen juego, con cosas mejorables, pero que ante todo ofrece algo que creíamos perdido para siempre: originalidad. Demuestra fehacientemente que la tecnología 3D es capaz de ofrecernos algo más, y que no esta restringida únicamente a una determinada temática. Ya que alguien se ha atrevido a abrir la puerta, ojalá el ejemplo cundiese entre las diferentes compañías empeñadas en ofrecernos siempre más de lo mismo. Quake y compañía se venden muy bien, dan pingües beneficios y uno solo de esos arcades es capaz de dar de comer a una compañía durante muchos años pero no sólo de pan vive el programador ¿o si?. ✦

TRUCOS

AGE OF EMPIRES

Abre la ventana para hablar, teclea los siguientes códigos y a continuación pulsa intro:



- **REVEAL MAP:** El mapa completo.
- **NO FOG:** Acaba con la Fog of War.
- **PEPPERONI PIZZA:** 1000 unidades de comida.
- **COINAGE:** 1000 unidades de oro.
- **WOODSTOCK:** 1000 unidades de madera.
- **QUARRY:** 1000 unidades de piedra.
- **RESIGN:** Abandonas.
- **HARI KARI:** Suicidio a la japonesa.
- **DIEDIEDIE:** Todos mueren.
- **STEROIDS:** Recursos inmediatos (salvo las granjas).
- **HOME RUN:** Ganas el escenario actual.
- **KILLX:** Mata al jugador X.
- **GAIA:** Controlas la naturaleza.
- **BIG BERTHA:** Una catapulta.
- **HOYOHOYO:** Los sacerdotes consiguen 600 puntos de resistencia.
- **MEDUSA:** Transforma a los aldeanos en Medusas.
- **PHOTON MAN:** Soldado con fusil láser.
- **FLYING DUTCHMAN:** Convierte los destructores en Flying Dutchman.
- **BIGDADDY:** El mejor vehículo.
- **JACK BE NIMBLE:** La catapulta elegida lanzará vacas, aldeanos con capa, etc.
- **E=MC2 TROOPER:** Photon Man nuclear.





COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES

COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES
En anteriores números dimos los códigos de misiones del juego. Ahora te ofrecemos algunos interesantes trucos. Debes teclear 1982GONZO durante el juego para que se activen estos códigos:

- **SHIFT+V:** Trocea a los enemigos.
- **SHIFT+X:** Teletransporta al equipo. Con la tecla shift y el ratón arrastra el comando; con la x eliges el lugar.
- **CTRL+I:** Invencibilidad y munición infinita para el francotirador.
- **CTRL+SHIFT+N:** Acaba la misión.





RAYMAN

En la pantalla de continuar/fin partida, teclea arriba, abajo, derecha, izquierda. Conseguirás 10 continúes. Si en la pantalla de selección de nivel tecleas ALWORLD, podrás acceder a todos los niveles. Los siguientes códigos funcionan durante el juego:

- **GOLDFIST:** La fuerza.
- **RAYLIVES:** 99 vidas.
- **POWER:** El poder.
- **RAYPOINT:** Te da energía.
- **WINMAP:** Finaliza el nivel.
- **RAYWIZ:** Te da botas indestructibles.

TOMB RAIDER 2

Antes de realizar estos trucos, coge una bengala.

Todas las armas y munición: Un paso adelante, un paso atrás, tres vueltas sobre ti en cualquier sentido, salto hacia atrás.





Para pasar al siguiente nivel: Un paso adelante, un paso atrás, tres vueltas sobre ti en cualquier sentido, salto hacia delante.

STARCRAFT

Los códigos que te mostramos a continuación sólo funcionan en modo un jugador. Pulsa intro, escribe el código y de nuevo presiona intro.



- **POWER OVERWHELMING:** Modo Dios.
- **SHOW ME THE MONEY:** 10.000 de gas y 10.000 de minerales.
- **OPERATION CWAL:** Construye más rápidamente.
- **THE GATHERING:** Energía ilimitada.
- **GAME OVER MAN:** Pierdes el juego.
- **STAYING ALIVE:** La misión no acabará.



Lo más interesante en Internet

FÚTBOL ON-LINE



AUTOR: LUIS A. CONTRERAS

La Liga de las Estrellas ya está aquí de nuevo. En Game Over somos conscientes de que el fútbol es el Deporte Rey, y sabemos que muchos de nuestros lectores sienten pasión por él. Dedicada a vosotros, esta página llenísima de direcciones de lo más interesante.

Desde hace algunos años, el fútbol ha dejado de ser un deporte para convertirse en un fenómeno social. Sería difícil calcular cuántas de las conversaciones que se producen los lunes por la mañana en nuestro país tratan sobre el mismo tema: fútbol.

Los medios de comunicación, haciéndose cargo de ello, cada vez dedican más espacio a la información sobre este deporte, e Internet no quiere ser menos. Basta teclear la palabra fútbol (soccer, en Inglés) en cualquiera de los buscadores de la red para recibir un bombardeo de direcciones y más direcciones, resultando difícil en la mayoría de las ocasiones discriminar aquellas que merecen la pena. Desde aquí intentaremos sugerir algunas de las más interesantes para todos aquellos de nuestros lectores que sean aficionados, o simplemente se sientan atraídos por este deporte. Si nos restringimos, en principio, al fútbol en nuestro país no esta de más para empezar darse un paseo por la página de la Federación Española de Fútbol http://www.sportec.com/rfef/main.htm. Allí podremos encontrar los detalles más desconocidos de la historia de la Selección Española de Fútbol, desde sus inicios hasta el momento actual. Tendremos ocasión de conocer quién fue el máximo goleador, el jugador que más veces vistió la camiseta nacional o incluso hacer preguntas al mismísimo seleccionador nacional a través del correo electrónico. También en esta página encontraremos los textos completos del reglamento del fútbol, las más recientes decisiones del Comité de Competición para saber si al final cerrarán un campo o si sancionarán o no a determinado jugador.



También podremos informarnos de forma precisa acerca de los calendarios de la Liga, la copa del Rey y de los próximos acontecimientos futbolísticos nacionales e internacionales.

Es también muy recomendable visitar la página de Servifútbol (http://www.servifutbol.com). Esta es una página no oficial, pero resulta muy útil para todos los usuarios de Internet aficionados al fútbol. En ella





podremos seguir on-line los marcadores de los diferentes encuentros, además de conocer las últimas noticias que se produzcan en este campo, a través de una conexión con la agencia Efe. Además en Servifútbol podremos consultar todo aquello relacionado con los equipos: historia, anécdotas, datos económicos e incluso conocer de primera mano los nuevos y los posibles fichajes o como fue el desarrollo de la pretemporada. Uno de sus apartados está dedicado a los «cracks» futbolísticos del momento. En él encontraremos detalles de la vida y milagros de Raúl, Rivaldo, Denilson y compañía.

Otra de las opciones que ofrece Servifútbol es la de poder seguir en directo el desarrollo de los encuentros más interesantes de cada jornada. Para acabar ya con el fútbol nacional, la página del fútbol español (http:// www.geocities.com/colosseum/midfield/2091) también ofrece una gran cantidad de informaciones interesantes. Y está claro que en Internet no sólo encontraremos direcciones que traten sobre el fútbol Español. Así, en http://www.z-axis.com encontraremos todo lo relacionado con las competiciones Europeas: Liga de Campeones, Copa de la UEFA y demás, con detalles de equipos, calendarios, resultados, etcétera. De vez en cuando, tampoco es mala idea ponerse en contacto y compartir opiniones con otros aficionados de allende los mares. Para eso podemos conectarnos a la web de la Internet Soccer Fans Association http://www.isfa.com/irc/fm y entrar en su canal IRC, donde podremos conversar en tiempo real con futboleros de todo el planeta.

Además encontraremos informaciones futbolísticas de todo tipo. Y ya puestos, aquí tenemos unas direcciones interesantes en las que podremos participar en chats dedicados a este tema. Si lo que interesa es hablar del fútbol mundial, se puede hacer entrando en Fifachat (http://www.zip.com.au) o en Soccerchat (http://www.4-lane.com). Si lo que nos gusta es el fútbol Europeo, podemos probar en Uefachat (http://www.toolzone.com).

Además de todo esto, para conocer aspectos técnicos, reglamentaciones, decisiones y textos legales, tenemos a nuestra disposición las paginas oficiales de la UEFA (http://www.uefa.org) de la FIFA (http://www.fifa.com) y la de la Confederación Americana de Fútbol (http://www.concacaf.com).

También para los que piensen que el fútbol es lo suyo, y que podrían aportar algo a este deporte, Internet tiene su rincón. Aquellos con aptitudes como entrenadores, jugadores..., pueden dejar un mensaje en la dirección http://www.laatlantida.com/6e07fbaa.htm, y con un poco de suerte recibir una buena oferta.

Pero la Red también tiene páginas para aquellos que deseen conseguir esa camiseta tan ansiada de tal o cual equipo y no saben dónde encontrarla. Futboltotal (http://www.futbol total.com) pone a nuestra disposición un extenso catálogo de material deportivo, principalmente de vestimentas oficiales de un gran número de equipos nacionales y extranjeros. Si lo que nos interesa es saber cómo era la primera camiseta de Real Madrid o del Barcelona, o cómo es el nuevo chándal que utilizarán los jugadores de cualquier equipo este año, podemos conectarnos a http://www.geocities.com/colosseum/8068.

Para aquellos muy interesados en el tema, y que deseen profundizar en el mundo del fútbol, existe una dirección muy interesante http://www.ukoline.co.uk/members/rw.sweet/soccer/index.htm. En ella encontraremos un índice, con links a las páginas más representativas del mundo del fútbol en Internet.





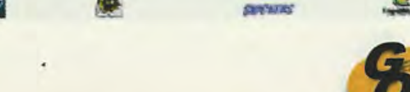
No estaría bien terminar esta sección sin tocar dos aspectos de este deporte, generalmente olvidados por la mayor parte de los medios de comunicación: el fútbol femenino y el fútbol sala.

Como sabemos que cada vez hay más mujeres a las que les gusta el fútbol, también nos hemos preocupado por buscar un par de sitios (no ha sido tarea fácil). La dirección http:// www.sportw.com ofrece todo tipo de información acerca del deporte femenino en todas sus facetas. Dentro de esta página podreis entrar en la sección «fútbol», y conocer las noticias más recientes en este campo. A nivel internacional, para conseguir amplias y detalladas informaciones, recomendamos la página http://www. wswsa.org/.

Para los aficionados al fútbol sala tenemos una grata y recomendable sorpresa. La página personal http: //www.geocities. com/capecanaveral/6009.sala.htm ofrece informaciones de este deporte, pero no sólo acerca de equipos, jugadores y demás, sino también acerca de los conceptos básicos del uso de la estrategia en el fútbol sala, formas de entrenamientos y mucho más aspectos de interés generalmente no tratados. Otra página muy interesante es la de Futsalplanet (http: //www.geocities.com /thetropics/2322/soccer/soccer.htm. En ella puede consultarse desde el reglamento de este deporte, hasta la dirección de la página oficial de algunos de los equipos más representativos del fútbol sala. ✦



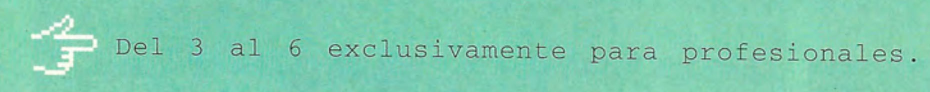


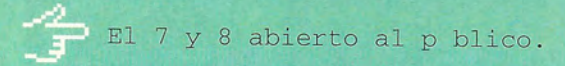


madrid 3 - 8 nov. 1998

LO ULTIMO PARA SU NEGOCIO A SU ALCANCE

Busque soluciones para su negocio, proyecte su empresa hacia el futuro, conociendo las últimas tecnologías en software, redes de comunicación, equipos... Los últimos avances le esperan en Simo TCI.









Parque Ferial Juan Carlos I
28042 MADRID
Apdo. de Correos 67.067
28080 MADRID
Tel.: (34) 91 722 53 32
Fax: (34) 91 722 58 07
Telex: 41674
e-mail: simo@ifema.es
http://www.simo.ifema.es



La Taberna del Elfo Tambaleante

ELEMENTOS

ZONA RPG

AUTOR: JUAN DEMIGUEL

El verano se va y las horas muertas se quedan. Ahora es cuando la taberna se llena de duros caminantes que buscan una historia, una aventura que ilumine sus vidas. Y a su alrededor, poca cosa. Sombras grises, tristes cuentos de batallas ya libradas.

Esta entradilla es una manera cursi de decir que estamos hartos de aguantar falsos RPGs y de RPGs que acaban siendo tan aburridos que parecen falsos.

Mucha gente se pregunta cómo hemos confeccionado nuestra lista de las diez aventuras más gloriosas. Lo cierto es que el orden relativo de los títulos en ella no importa demasiado. Según a quien preguntemos, el Ultima Underworld II es peor que el Fallout, o el Lands Of Lore II es infinitamente mejor que el Eye of Beholder II. Incluso hay quien dice que el juego tal o cual (Might & Magic VI por ejemplo) debería estar en la lista. Nuestra educada respuesta a tales afirmaciones, y a otras por el estilo, es siempre la misma : No nos preocupan las críticas. La lista está ahí para señalar unos cuantos buenos RPGs, de antes y de ahora, tratamos de juzgarlos con imparcialidad de acuerdo a la época en que fueron publicados. Cada uno, a su manera (y algunas series, en varias ocasiones) ha supuesto un hito en la historia del género. Ahora la pregunta es cómo juzgamos a un juego, y cómo decidimos que es bueno.





ELEMENTOS

Ya lo decía Anibal Lecter : «Pregúntate de cada cosa qué es en sí misma». ¿Qué son los RPGs ? Los RPGs son juegos en los que se pretende que los jugadores simulen que son otra persona, o personas, en un mundo más o menos fantástico. Esta definición se aplica tanto a los RPGs tradicionales de lápiz y papel, como a sus modernos compañeros computerizados. En el caso de los primeros, el elemento principal constituyente es la interacción con otras personas: cuatro o cinco tramposos farfullando reglas, lanzando dados de un número indecente de caras y amenazándose los unos a los otros con degollarse con espadas imaginarias. O al menos esta es la visión que muchas personas tienen. Pero la cruda realidad es que los juegos de rol son un ejercicio de imaginación y literatura y sobre todo son increiblemente divertidos.



En el caso de los RPGs para ordenador, el elemento de interacción con otras personas desaparece por completo (excepto en cosas como el Ultima On-Line, Meridian 59, o los cientos de MUDs por Internet). Ahora sólo quedan los mundos fantásticos y aventuras imaginarias. Los elementos principales de este tipo de juegos, visto desde el punto de vista de nosotros, los augustos jueces de la virtud informática, son: la historia, el mundo y la dinámica de juego.

LA HISTORIA

Todas las aventuras tienen una historia y, admitámoslo, en el 99% de los casos se trata de los buenos contra los malos. Existe alguna excepción y, por ejemplo, en el Lands of Lore II si quieres puedes convertirte en el malo para intentar a ser el jefe, aunque sea el de los malos. La historia es lo que fascina, lo que mantiene al jugador interesado. Nada nos gusta más que una aventura en la que al principio no sabemos nada, para ir descubriendo poco a poco los elementos de toda la trama.

También es importante que el jugador se vea involucrado en la trama, que sean sus acciones las que contribuyan a su desarrollo. No hay nada peor que la sensación de ser una marioneta, un espectador de lo que pasa, haciendo a cada paso lo que se supone que debemos hacer. En un RPG es fundamental esa libertad de elección, pero hay que darse cuenta de que esa











misma libertad de elección se opone directamente a la construcción de una historia. Resumiendo: aunque lo más interesante es que la trama no sea lineal, es muy difícil conseguirlo.

Naturalmente, también es muy importante la calidad de la historia: los personajes, los diálogos, la originalidad, etc. Una buena historia debe llevar siempre una buena carga de contenido emocional, con traiciones inesperadas, viejos y nuevos amigos, amor, odio y mucha acción. Una vez alguien escribió que una buena aventura es una buena historia bien contada.

EL MUNDO

También se ha dicho, desde esta misma columna, que un RPG es de alguna forma un simulador. Un simulador de un mundo, con sus costumbres y habitantes. También es importante la historia pasada del mundo, su mitología (en algunos escenarios fantásticos) y su propia apariencia.

El tamaño del mundo y la variedad de las criaturas y lugares que lo pueblan es fundamental. El sentido de la exploración de lo desconocido es muy importante en este tipo de juegos. Algunas veces la representación elegida es la de un mapa gigantesco donde ciertos puntos son proclives a la exploración (Fallout, por ejemplo), pero lo más habitual es que la totalidad del mapa pueda ser explorado desde el mismo punto de vista.

La atención al detalle también distingue a un mundo bien construido y por ello más interesante de otro más aburrido. En el Ultima VII, por ejemplo, están representadas cada mesa, cada fragua y cada árbol de manera individual. En el Wizardry VII no existe nada de eso y solamente aquí y allá existen objetos que puedan ser utilizados. Cuanto más real sea el mundo por el que nos movamos, mejor podremos identificarnos con él y mejor podremos «sumergirnos» dentro de la aventura. Un mundo variado, además, significa un mundo con mayor cantidad de puzzles y pruebas distintas.

Además, el mundo es el escenario donde se desarrolla la acción. Cuánto más verosímil y coherente con la historia sea, mejor será la ambientación del juego. Y la ambientación es un factor fundamental a la hora de juzgar la calidad de un RPGs.

LA MECÁNICA

Tanto la historia como el mundo son tan importantes en una aventura tradicional o de acción como lo son en un RPG. Lo que diferencia a este último de los dos anteriores es que los RPGs requieren en general una mecánica de juego algo particular.

Como el objetivo es que el jugador se convierta en otro, en todos los juegos de rol se nos entrega un personaje o varios con los que identificarnos. Cuando disponemos de un grupo de aventureros, tanto el combate como la historia pueden ser más variados. Pero la desventaja es que la representación del mundo es más complicada (como mover al grupo de una manera elegante), y la interfaz no digamos, sobre todo en esta época de juegos en tiempo real. Es bastante complicado mover a más de un personaje o darle órdenes en el fragor de una batalla.

El resultado es que muchos juegos, y cada vez más, tienden a ser de un único personaje. Y es una lástima, ya que con ello se pierden casi todos los elementos tácticos del combate. Aún así, existe una gran diferencia de un juego a otro en tanto en cuanto a los distintos modos de asignarnos un personaje. Algunos juegos no nos permiten elección alguna (¿alguien ha dicho Lands of Lore II ?), mientras que en otros podemos ser más o menos lo que queramos (Fallout a la de una, Fallout a la de dos...). Eso sí, nos den a elegir entre lo que nos den a elegir, un RPG no sería un RPG si por lo menos no dispusiéramos de la posibilidad de desarrollar nuestro personaje. Lo que diferencia a un juego de rol de otro en este aspecto es el grado de libertad de desarrollo de nuestro personaje o personajes.

Otros aspectos de la mecánica de juego son el combate y el resto de las herramientas que tenemos a nuestra disposición para influir en el mundo: magia, conversaciones, puzzles mecánicos, etc. Cuantas más sean las herramientas de las que dispongamos, mayor será la ilusión de libertad de acción, ya que podremos realizar un más variado número de acciones.

ASÍ QUE...

Existen muchos temas a tener en cuenta cuando jugamos en un RPG y hemos repasado unas cuantas de ellas. Esperamos que os ayuden nuestros «sabios» consejos y «sesudos» comentarios. ✦





LAS DIEZ AVENTURAS MÁS GLORIOSAS

1. *Ultima Underworld II: Laberynth of Worlds*
2. *Ultima VII: La Puerta Negra*
3. *Eye of the Beholder II*
4. *Fallout*
5. *Lands of Lore II: Guardianes del Destino*
6. *Darksun: Shattered Lands*
7. *Final Fantasy VII*
8. *Wizardry VII: Crusaders of the Dark Sarvant*
9. *Ultima Underworld: The Stigyan Abissm*
10. *Deeper Trouble*



AUTOR: IGNACIO PULIDO

Construye un imperio ferroviario

RAIL ROAD TYCOON II

No está el legendario creador de juegos de estrategia Sid Meyer detrás de este título. Pero sí su idea. Él hizo la primera parte de este juego: ahora Pop Top Software nos vuelve a poner en las manos la oportunidad de dirigir nuestra propia empresa ferroviaria. Preparaos para construir estaciones, dirigir trenes y haceros muy ricos en el lucrativo negocio de los raíles.

Hace ya mucho tiempo, en la época en la que los PCs iban a una velocidad de 33 MegaHerzios, Sid Meyer creó un juego que combinaba la simulación de una compañía ferroviaria con la competitividad empresarial. Aquel gran programa, cuyo título era *Rail Road Tycoon*, sentó las bases de un nuevo tipo de estrategia de la que partieron futuras glorias como, por ejemplo, Civilization. Hoy, todos aquellos que disfrutamos con programas abarrotados con multitud de opciones tenemos la fortuna de contar con su segunda parte. El listón estaba muy alto y, una vez más, como todo aquello que nos viene de la cabeza de Meyer, ha sido ampliamente superado con elegancia y buen hacer.



Para aquellos que acaban de subirse al tren de los juegos de ordenador, que no tuvieron la oportunidad de jugar a la primera parte y que se estén preguntando de qué trataba exactamente, ahí va el resumen en dos líneas: levanta un imperio ferroviario que deje en la bancarrota a tus oponentes. Para ello construye estaciones, proyecta vías férreas, compra trenes y lleva a buen término la administración de tu empresa. Todo ello en una época perfectamente localizada, sujeta a las leyes del desarrollo tecnológico; es decir, se empieza con una locomotora a vapor y vagones de madera y se termina con trenes de alta velocidad.

Viejas Glorias
Civilization
Master Of Orion
Warlord II
X-COM: Enemy Unknown
Sim City 2000
Populous II
Grandest Fleet
Railroad Tycoon
Dungeon Keeper
Warlords III
Theme Hospital
Civilization II
Master of Orion II
Settlers II
Sid Meier's Gettysburg

En primera línea
X-COM: Apocalypse
StarCraft
Command & Conquer: Red Alert
Dungeon Keeper
Warlords III
Theme Hospital
Civilization II
Master of Orion II
Settlers II
Sid Meier's Gettysburg!

¿QUÉ HAY DE NUEVO EN ESTA SEGUNDA PARTE?

Lo primero que salta a la vista es la adecuación de aquellos antiguos gráficos a los tiempos que corren. Nos encontramos así frente a un mapa perfectamente detallado, espléndidas estaciones y una vistosa interfaz, todo ello en SVGA. Además se ambientan diversas partes del programa con imágenes de vídeo en blanco y negro, como manda la época (la construcción de una estación, los trabajadores disponiendo las vías, etc.)



Otra novedad es la planificación de las estaciones. En este apartado Meyer ha incluido

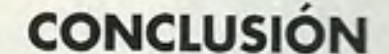




características del ya mencionado *Civilization*, puesto que ahora podemos levantar diferentes edificios, accesorios para agilizar nuestras estaciones o para dar el reposo adecuado a los pasajeros de nuestros trenes (depósitos de agua, almacenes, hoteles, etc.). La administración de la empresa ha ganado en complejidad, lo cual sería un problema, de no ser porque la interfaz con que controlamos el programa ha ganado, en la misma medida, en claridad y facilidad de uso. Además disponemos, para aquellos jugones que no se molestan en leer el manual, de un completo tutorial. Así, la curva de aprendizaje del programa se adapta adecuadamente a la experiencia del usuario.



El programa permite dos modalidades de juego: el ya habitual modo de campaña y la posibilidad de jugar partidas aisladas. Para este último caso, tenemos la opción de elegir entre diferentes mapas, todos ellos dentro de una perfecta ambientación histórica, y localizados en diversas partes del globo: por ejemplo, podemos situar nuestro imperio tanto en América del Norte como en la África de la época colonial. También se nos da la opción de crear nuestros propios mapas. Para tal efecto, el editor que acompaña al juego es completo y sencillo en su justa medida.







Se incluye (¿qué juego se atrevería a salir al mercado hoy en día sin esta opción?) la posibilidad de jugar contra oponentes humanos. Todo esto, cómo no, en tiempo real, lo que hace subir enteros al programa en cuestión de jugabilidad. El sonido, no es lo más importante en este tipo de programas: cumple. Es decir: ambienta y entretiene.

En todo lo demás, el juego conserva las características de su primera parte. Al fin y al cabo, se trata de actualizar una vieja idea, de que todos aquellos que disfrutamos con el original, o con cualquier juego de estrategia empresarial, volvamos a ponernos frente al ordenador con la misma actitud que la que tenían nuestros abuelos a la hora de jugar con sus maquetas de trenes.



CONCLUSIÓN

Este programa es una oportunidad idónea para retomar el gusto por construir, diseñar, robar al oponente tierras, acomodarnos al sillón mientras vemos cómo crece el índice de rentabilidad de nuestra empresa, o, sencillamente, para regodearnos observando cómo circulan trenes cada vez más avanzados a lo largo de una red de vías con la que hemos llenado una porción del planeta (¿Una porción? ¿Acaso no somos de esa clase de estrategas que no paran hasta tener el mundo entero en sus manos?).

No hay nada que reprochar en este juego –por otra parte, ningún crítico se atrevería a quitar la razón a las ideas de Meyer–; acaso sí hay una pregunta de obligada contestación: ¿Está este juego a la altura de las demás ideas y desarrollos de Meyer? La respuesta es un rotundo sí. Ahora bien: sólo apto para estrategas tranquilos, que estén dispuestos a pasar unos minutos aprendiendo el manejo del programa, y que no descansen en días hasta que lo hayan dominado, porque este programa es de aquellos que necesitan tiempo y comprensión para deleitarnos con todas sus posibilidades. Si no eres un aficionado a la estrategia, pero ya empiezas a sentir esa curiosidad, y estás dispuesto a aceptar tan alto reto, éste es también un juego recomendable. Recuerda que cuentas con la ayuda del tutorial y de unos estupendos gráficos para amenizar tu aprendizaje. De verdad, merece la pena. ✦





Correo del lector

Por último, comentáis que...

Todas las respuestas

Una vez más nos disponemos a contestar a todas y cada una de las dudas y las cuestiones de todo tipo que tengáis que realizarnos. En esta ocasión no ha faltado quien se interesara por nuestra querida Lara Croft, que está dando que hablar allí por donde pasa. Seguid dirigiendo vuestras preguntas a nuestra dirección habitual.

PLATAFORMAS 3D

Soy un asiduo lector de vuestra revista y mis gustos se decantan hacia los juegos tipo *Tomb Raider*. Me gustaría saber si *El quinto elemento* es un buen juego del género o tendremos que esperar a la tercera parte de *Tomb*. Por otra parte, ¿qué hay de cierto en lo de la película basada en las aventuras de Lara Croft?

Alberto Domínguez
Soria

Dentro del género la calidad de El quinto elemento es muy elevada y no creemos que te decepcione. Sin embargo, no alcanza las elevadas cotas de Tomb Raider III, que aparecerá a lo largo del mes de noviembre. Si tus ansias de plataformas 3D son grandes, abre boca con El quinto elemento pero prepárate para el plato fuerte de Eidos. En cuanto a la película, mucho hay de cierto en el rumor, aunque todavía no ha empezado a convertirse en una realidad. Si quieres más información, consulta las páginas dedicadas a Tomb Raider de este mismo número.



JUEGOS MANGA

¿Me he perdido algún capítulo o *Final Fantasy VII* es el primer título de la saga que ha aparecido en PC? Si no es así, me gustaría saber cuáles han aparecido y si es posible encontrarlas. Por otra parte, querría saber si hay más programas que estén basados en los dibujos *manga* japoneses, pues soy un gran aficionado a ese tipo de cómic.

Roberto Fresno
Madrid

No te preocupes, no te has perdido nada. Ha empezado en los PCs en el capítulo número siete, pero ya llevaba una larga trayectoria en otras plataformas de consola. Respecto a programas basados en los dibujos manga, hay un buen puñado realizado por nipones, pero desgraciadamente la mayoría no llega hasta nuestro país. En Internet es posible encontrar algunos de ellos, aunque no de primera fila.





JOURNEYMAN PROJECT 3

Tengo una duda en una de las primeras fases de este juego que no me deja avanzar. Me encuentro en el Himalaya y no consigo encontrar el último código temporal para encontrar al agente 3.

Carlos Aguilar
Barcelona

No nos indicas en qué parte de la fase te has quedado atascado, así que es un poco difícil ayudarte. Te haremos un pequeño resumen de todo lo que debes realizar. Al empezar la fase debes recoger el bastón del guarda muerto que está pendiente abajo, así como la rueda que verás medio enterrada en la nieve. Dentro de la casa debes colocar la rueda en el sistema de control y bajar el puente: accederás a lo que queda de ciudad. Por último, puedes entrar en el edificio semiderruido de la derecha por las ventanas, con ayuda del bastón. Pronto te toparás con un Buda de color azul. Encima de él podrás ver lo que andas buscando. ¡Enhorabuena!

ABE'S ODDYSEE

Soy una eterna seguidora de los programas de plataformas. Mi último descubrimiento en PC ha sido *Abe's Oddysee*, que antes tuve la ocasión de ver en la consola de un amigo. El caso es que en la versión de consola pude ver muchos niveles distintos, y ahora me he quedado atascada y querría pasar de nivel. ¿Hay algún modo de hacerlo?

María Contreras
Albacete

Lo mejor de los ordenadores es que casi siempre hay una solución para todo. En el caso de Abe's Oddysee, hay un pequeño truco que te permite acceder a cualquiera de los niveles del programa. Manteniendo presionada la tecla de mayúsculas, tendrás que pulsar las flechas de dirección en el siguiente orden, dentro de la pantalla de inicio del juego: abajo, derecha, izquierda, derecha, izquierda, derecha, izquierda y arriba. Después de esto ningún nivel del programa se te resistirá.

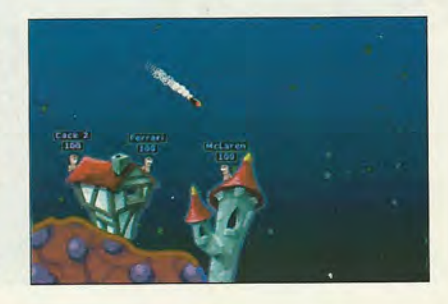
WORMS

Me suelen llamar mucho la atención los programas sencillos de concepto que me logran enganchar. Por ello, me aficioné enseguida al genial *Worms*, y seguí con detalle su actualización *Worms Reinforcements*, así como la segunda parte *Worms 2*. Querría saber si habrá una tercera parte.

Ernesto Valero
Madrid

Compartimos tu simpatía por este programa. No se sabe todavía si habrá o no una tercera parte. Recuerda que la segunda está todavía muy fresca. Sin embargo, es muy probable que los chicos de Team 17 hayan puesto ya manos a la obra. De todas maneras, como vemos que eres un forofo de la serie, aprovechamos la ocasión para mostrarte un par de trucos que pueden interesarte.
*Escribe, dentro del editor de terrenos, el siguiente código: OnDeadlyGround. Las minas se verán sustituidas por barriles de petróleo, de modo que los divertidos gusanitos arderán en lugar de explotar, como es habitual. Si, mientras estés jugando, tecleas **redblood**, se cambiará la señal de los impactos por sangre. Un toque gore.*





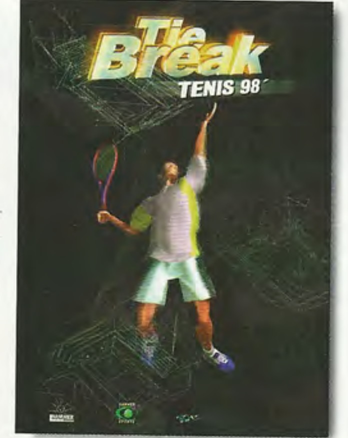
10 RAZONES para SUSCRIBIRSE a

Si odias que tus vecinos controlen de videojuegos más que tu, no lo dudes y suscríbete a Game Over

1. **Porque** ésta es la única revista escrita por y para los profesionales del videojuego. Entre nuestros redactores contamos con desarrolladores, beta testers y demás profesionales del sector que ponen todo su empeño en ofrecerte unos reportajes inmejorables (... sólo a veces lo consiguen).
2. **Porque** sin lugar a dudas encontrarás muchísimas más imágenes de tus juegos favoritos que en otras publicaciones del sector. Está científicamente demostrado, lo aseguramos.
3. **Porque** ya es hora de cambiar y renovar tus gustos. Esto es el comienzo de una nueva era, amigo.
4. **Porque** sólo con Game Over conseguirás descubrir los videojuegos que todavía no conoce nadie en España.
5. **Porque** en el CD-Rom incluimos un juego completo de calidad, ya me entiendes.
6. **Porque** Game Over tiene una estética muy cuidada y atractiva, especialmente diseñada para que te agrade.
7. **Porque** si tardamos en enviarte la revista podemos garantizarte que algún redactor sufrirá las consecuencias del retraso, lo garantizamos.
8. **Porque** aparte del CD-Rom de regalo mes a mes te sorprenderemos de una u otra manera.
9. **Porque** aunque llueva, nieve o arrecie temporal recibirás tu ejemplar de Game Over.
10. **Y**, por último, porque los 10 primeros suscriptores recibirán un MILLóN de dolar... digo de Felicitaciones de nuestros redactores mediante e-mail.

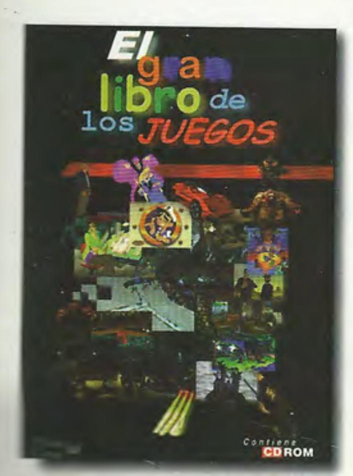
Está bien, esta vez va en serio, todos aquellos que acertéis suscribiéndoos a Game Over podréis elegir gratis dos super regalos de entre estos tres:





El juego de tenis más espectacular. El simulador 3D definitivo de tenis. Con increibles efectos visuales como destellos de Sol, sombras dinámicas, fuentes de luz, camaras moviles que seguirán la acción en todo momento, y soporte para aceleradoras 3D, Precio : 2.995 ptas.





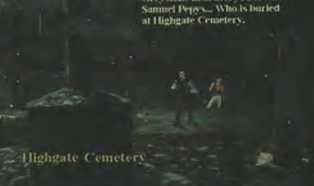
El gran libro de los juegos te ofrece miles de trucos y soluciones completas para más de 100 juegos y aventuras de los últimos tiempos. Incluye un tutorial acerca de todas las posibilidades que ofrece internert para jugar a todos los juegos con los usuarios de la red. Precio: 2.995 ptas.

Con modelos 3D voxelizados de geometrías superiores a 50.000 polígonos.
Paisaje fotorealistas con resolución automática dependiendo de la lejanía y superficies reflectantes gracias a la técnica VTP.
3 Equipos, 6 thunder Arrows y 15 circuitos diferentes.
Precio : 2.995 ptas. (IVA inc.)




Grand Prix Legends


Grand Prix Legends



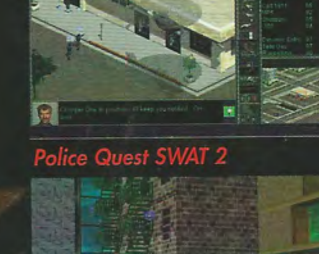
Nightmare Creatures

Nightmare Creatures


Nightmare Creatures


Urban Assault


Police Quest SWAT 2


Police Quest SWAT 2


El Quinto Elemento



Tomb Raider II

Tomb Raider II

Virtua Cop 2



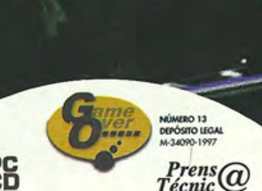
DEMOS JUGABLES EN EL CD-ROM

Grand Prix Legends
Nightmare Creatures
Urban Assault
Tomb Raider II
Police Quest SWAT 2
Virtua Cop 2
El Quinto Elemento

Shareware:
Antivirus: Anyware
VirusScan de McAfee 3.1.8
Visualizadores: Paint Shop Pro 5.01
Graphics Workshop
ACD See 2.3
Sea Graphics Viewer 1.3
Programación HMTL: Coffee Cup
Diagnósticos funcionamiento: BCM Diagnostics
Sonido: Cool Edit
Controladores: DirectX 5.0

Browsers: Netscape Navigator 4.02
Microsoft Internet Explorer 4.0

Game Developer: Anarkano
Taller 2D
Fuentes
GIF Movie Gear 2.5



Juego completo
PACK SUPER JUEGOS